

VIDEO GAME
MAGAZINE

ゲームスト

15. August. 1994 No.122

平成6年8月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第13巻第18号通巻第122号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMES ST

1994

8.15

毎月15日・30日発売

500yen

超下巻ゲーム大進撃!

ヴァンパイア

エイリアンvs.プレデター マジンガーZ

夏の犬スクープ3連発

疾風魔法大作戦

機動戦士ガンダムEX-REVUE

痛快 ガンガン行進曲

メーカー特集

WHAT'S ADK?

東狼伝説アニメ・錦織一清インタビュー
ストIIアニメ・キャスト情報

もう誰も止められない! 超攻略軍団
スーパーストリートファイターIX
トップハンター/極上パロディウス
バーチャファイター/リーサルエンフォーサーズII
ファイターズヒストリーダイナマイト/ライトプリンガー
テイングルビット/ワールドヒーローズ2JET
ツインイーグルII/DAYTONA USA/リッジレーサー
早指し将棋五月陣戦/サムライスピリッツ

ニューゲームジャンク
対戦ばするだま/JOESMAG RETURNS
WING WAR/バーチャコップ/イチダントアール

キャッチ・ザ・ハート



大復活

タイトー40周年記念ソフト

SPACE INVADERS The Original Game

復活のとたん飛ぶように売れたインベーダーが、
悪夢の売り切れからお店に戻ってきました。

スーパーファミコン史上初！価格4,980円(税別) 絶賛発売中！
スーパーファミコン用ROMカセット

サッカーは格闘技だ！
7種類の超必殺技を
駆使して、世界の
頂点を目指せ！



HAT TRICK HERO 2

ハットリックヒーロー

スーパーファミコン用ROMカセット
7月発売予定。



栄光のキックオフまであとわずか。
必殺技完成



本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局
東京 ● 03(3239)4000 高松 ● 0878(33)5340 ©TAITO CORP. 1994
※消費税は含まれておりません。スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

株式会社 タイトー®



言われたって、オカシイんだもん、このゲーム!!

冗談は顔だけにしよう!!



あのパンチングゲームの“ソニックブラストマン”が新しくなって帰って来た。今度はなんと、秘密兵器 CCDカメラにより、プレイヤーの顔が悪人となって画面上に現われ、さらに顔がボコボコにされてしまう恐怖（笑い？）の体験ができてしまうのだ。さあ、パンチングゲーム史上最高傑作と評判のソニックブラストマン2「リアルバンチャー」へ殴り（殴られ）に行こう。

リアルバンチャーには3種類のゲームモードがあり、コイン投入後プレイヤーは、その中からひとつゲームを選択して、3発殴った結果の合計で競います。

① 悪い奴を倒すゲーム



“ソニックブラストマン”になって5種類の敵を倒すゲーム。

② 顔を撮影するゲーム



画像取り込みした顔を殴り変形させるゲーム。顔の変化は爆笑もの。

③ 2人で対戦するゲーム



お互いに画像取り込みした顔を殴り合い、合計Mt数を競うゲーム。

REAL PUNCHER™

株式会社 **タイトー**

リアルバンチャー



撮影機能搭載!!

※筐体の仕様外観及び画面は、改良のため予告なく変更する場合がございます。 ※使用上の注意事項は必ず守ってプレイして下さい。

COMPACT DISK & VIDEO INFORMATION

ワールドヒーローズ2JET

■定価6500円 ■70分
 ▶通販番号GV-10 特典：?
 えーたたいま「ワーヒー2JET」ビデオの収録現場に来ております。プレイ用筐体のまわりに数人集まって、なにやら凄いことをやっている模様。おっと、マキシマム担当のコシカケ日本がやって来ました。コシカケさん、このビデオの見どころは？「まあーそうやね、…全部かな？」具体的にどういところか？「全部や言うとするやろ！いして挙げたらのオ」いして挙げたら？「やっぱ全部やな！」

7月23日発売!!
 増刊号と共に
 買うとよりのつそウ
 楽しめるぞ!!



■定価7000円 ■100分 ▶通販番号GV-9
 特典：バルログお面
 ハーイ。全国のスイートハートたち、いい子にしてたかい？僕だよ。前号でこの美しすぎる裸体をみせびらしたシリコン・ヒデサ。モナムール。このエックスビデオのおかげでこんなに素敵なアイテムを手に入れちゃって歓喜のあまり、芸術のためなら脱いじやったというワケなのだ。すげー得した気分！みんなもエックスビデオを買ってキレイになろう。P.S.現在恋人募集中(男女問わず)。

このわたくしの美しすぎるうーナイスパティに酔わないでくれセニヨリータ!!



スパーストリートファイター-IX



シユレナイグの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせたト派手な続シユレガンを完全掌握。巫人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわりのイメージは舞いいて爽快感があふれること間違いナシ。

魔法大作戦
 ■定価1800円 ■47分
 ▶通販番号GCD-3



ゲームストと幻のゲームの共同企画によるこのゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。S.E.は未使用のものも含めすべてを収録。

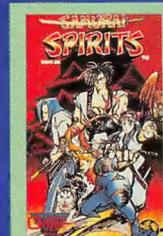
アルティミットエコロジー
 ■定価2800円 ■45分
 ▶通販番号GCD-2



ゲームストがCD制作にも乗りだした！その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エー」シユレナイグゲームに和洋が混沌と入り交ざった、独特な舞台設定に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。

戦国エース
 ■定価3000円 ■35分
 ▶通販番号GCD-1

C
D



対戦格闘ゲームに剣劇が登場。侍をモチーフに独特の雰囲気と世界観を漂わせた意欲作。さまざま趣向を凝らしたら、10分もの長作に最後まで飽きさせません。

サムライスピリッツ
 ■定価7000円 ■120分
 ▶通販番号GV-4 特典：攻略小冊子



古今東西、若者男女、世界各地から空を越え、英雄たちが集結した。真の英雄を目指し、繰り広げられる闘いが今一陣による攻略で、1コインクリアも楽勝だ。

ワールドヒーローズ2
 ■定価6000円 ■64分
 ▶通販番号GV-3 特典：雑紙相撲



今でも圧倒的人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第2弾、「餓狼伝説2」。悪の帝王、W・クラウザーを倒すため、超必殺技を体得せよ。

餓狼伝説2
 ■定価6000円 ■60分
 ▶通販番号GV-2 特典：舞さま扇子



記念すべきゲームストビデオ第一弾。現在の横スクロールアクションゲームの源流を創ったともいえる、F.F.を爽快にビデオ化した。ハガーにやる、1コインノミスクリアプレイは必見だ!!

ファイナルファイト
 ■定価7800円 ■60分
 ▶通販番号GV-1 特典：記念テレカ



リョウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は、当然ながら、注目すべき点は、ギリス完全攻略だ。これでキヤラーは君のもの!!

龍虎の拳2
 ■定価6800円 ■90分
 ▶通販番号GV-8 特典：攻略小冊子



新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンパシシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。

スパーストリートファイターII
 ■定価6800円 ■90分
 ▶通販番号GV-7 特典：攻略小冊子



新キャラを3人加え、三闘士にクラウザー、そしてゲストキャラのリョウ・サカサキまでも迎えた豪華な顔ぶれの餓狼伝説スペシャル。当て身技エクト攻略など充実の完成度。

餓狼伝説スペシャル
 ■定価7000円 ■120分
 ▶通販番号GV-6 特典：攻略小冊子



93年夏、ゲームストが主催するゲーム大会「全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の名場面を完全収録。優勝したアンディの華麗な動きに君はくぎづけになるだろう。

餓狼伝説2最強バトル
 ■定価6000円 ■60分
 ▶通販番号GV-5 特典：カゴ2指相撲

V
I
D
E
O

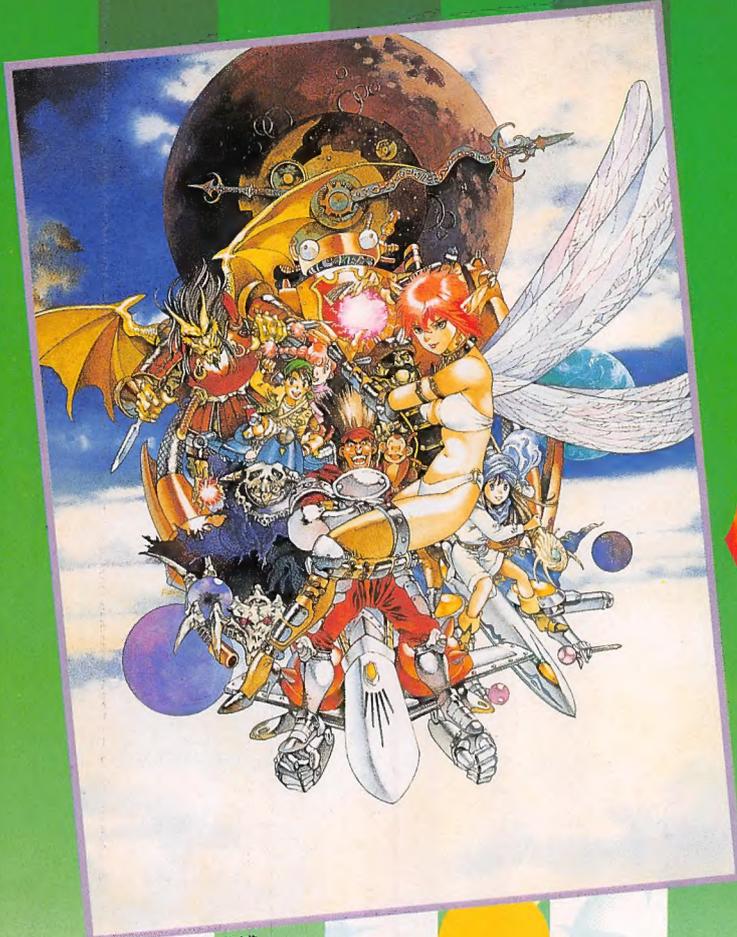
緊急情報!!

ゲームストのCD&超絶攻略ビデオは通信販売で入手可能!!興味があるならすぐに確認!!
 CD&ビデオ通販についてのお問い合わせは▶03-3293-9326 新声社 読者サービス部まで!

ゲームストのビデオは、右のすばらしいビデオ屋さんでいつでも購入できます。

- ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館 2F ①01 東京都千代田区外神田1-1-8 ☎03(3251)3100
- 株ロケット本店ソフト売場 ①01 東京都千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03(3257)0806
- 株ロケットソフトセンター1F ①01 東京都千代田区外神田1-15-13 ☎03(3257)0017
- 株ロケットソフト2F ①01 東京都千代田区外神田1-15-14 ☎03(3257)0004
- まんがの森 新宿店 ①60 東京都新宿区新宿3-35-1 ☎03(3341)0921
- 株キムラヤ町田パートII ①94 東京都町田市原町田4-2-3 ☎0427(20)0200
- アニメック ①60 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートビル2F ☎03(3354)2261

上記のお店のほかに、ほぼ全国のCD、ビデオ販売店で、ゲームストのビデオを取り扱っています。



イラスト：山田章博

SCOOP 疾風

魔法大作戦

KINGDOM GRANDPRIX

©1994 RAIZING

選べるキャラクターが8人に増え、レース要素が加わったぞ。

担当：珈琲FREAK!

とびっきりの新作情報!

STORY

悪夢は去った…。大陸全土を襲った「ゴブリガン大戦」は大王の死とともに終結した。しかし残党軍や野盗の略奪は後を絶たず民の生活にまだまだ暗い影を落としていた。

そんな中、国王ゴードウエナーは民意高揚と称し、戦勝一周年記念の大イベントを行う触れを出した。大陸縦断大エアロレース。それはルール無用の大レース。武器の使用は無制限。速く、そして強い者のみが勝利の女神を抱くことができる。

「勝者には望みの物を与える」という王の言葉に、腕に覚えのある強者たちが我も我もと首都へ集い、街は祭り気分です浮かれていた。だがその様子をうかがう2つの勢力、「ゴブリガン残党」「ゴルド軍」があるのに気づいた者はいなかった。

生まれ変わったシステム

魔法大作戦がパワーアップして帰ってきた。今回はレースの要素をとり入れた縦スクロールシューティングなのだ。プレイヤーが選べるキャラクターは8キャラあり、選ばなかった残りの7キャラとレースをする。前作印象深かったサウンドもさらに強化されており、さらにしゃべるようにもなった。グラフィックもパワーアップしている。シヨットやボムがより派手になり、アイテムも大きくなった。細かいところまで描きこまれた背景も健在だ。

操作は8方向レバーとシヨ

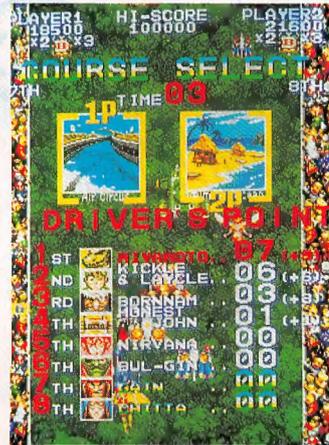
ットボタン、ボムボタンだ。画面の中央より上に行くか、シヨットボタン押しっぱなしでスピードアップし、画面の一番下に張りつくスピードダウンする。

あと面白いのが敵とぶつかった時。前回は自機はやられてしまったが今回は押される。ゲームシステムはこれくらいにして各キャラクターの紹介に入る。

※この記事及び写真は開発中のものなので変更の可能性があります。



敵の本体とぶつかってもやられない。はじかれるだけだ。



今回、面セレクトができるのだ。ここは一面が終わったところ。

魔法使い
チツタ

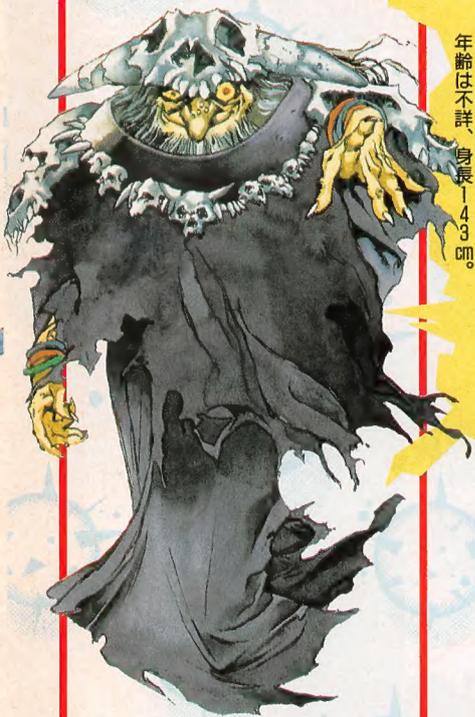
辺境育ちの世間知らずで脳天気なお天気娘。見た目からは想像できないほどの魔力を持つ。今回も王都のお祭り騒ぎに誘われるようにレースに参加する。年齢は18歳、身長は154cm。



呪術師
ポーンナム

黒魔術を好む闇の魔導師。常に不気味なうわさが付きまとうが、本人はそれを楽しんでいる。実はポーンナムは世界征服をたくらんでいるのだ。今回は魔導の研究資金が必要なためというが…?

年齢は不詳、身長143cm。



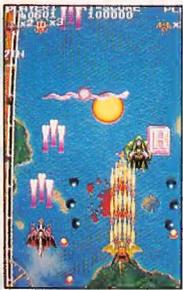
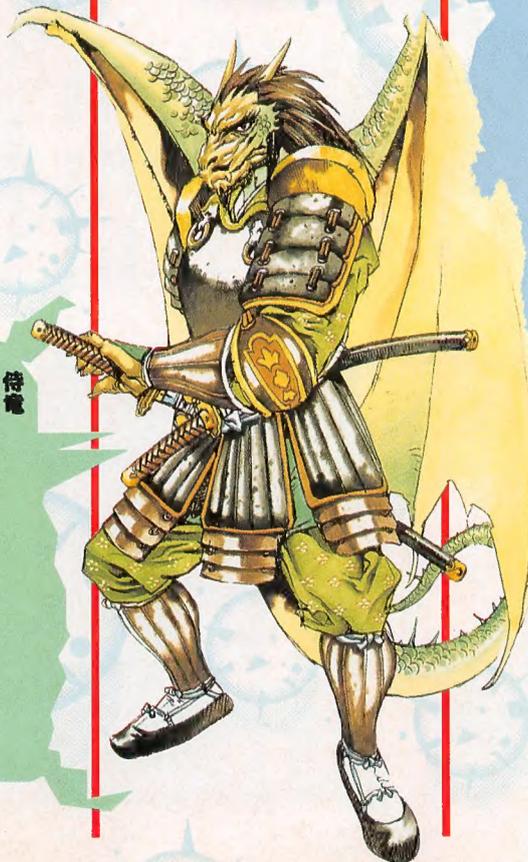
戦士
ガイン

いつも怒った顔の自称無敵の戦士。凶暴な性格だが、戦災孤児として育ったためか、情にもろい一面がある。肩に乗った小猿のシャインとは厚い友情で結ばれている。年齢は24歳、身長は180cm、シャインの身長は26cm。



侍
ミヤモト

巨大な竜人種の侍。古風でストイックな性格。今回の目的は王家にのみ伝わる秘薬「超金丹」。それというも師の一人娘「静」が重い病にかかってしまい、超金丹がなければ治らないというのだ。ミヤモトの戦いが再び始まる。年齢は68歳。身長405cm。



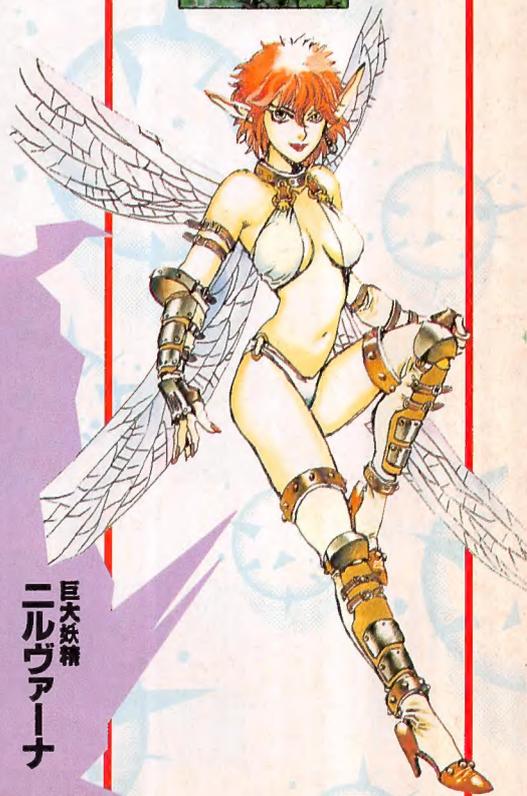
少年少女
キックル&レイクル

過去からやってきた少年とそれを助ける魔法使いの少女。キックルは負けん気が強くやんちゃ、故郷に帰るために旅を続けている。レイクルはのんびりしたお姉さんタイプで故郷を発見するために旅をしている。二人の目的は王家に伝わる「時超えの魔法」。
キックルの年齢は12歳、身長は120cm。レイクルの年齢は13歳、身長は132cm。



悪人大尉
ブルギン

ゴブリガン帝国の生き残り。頭に血が上ると他のことが目に入らなくなり敵味方おかまなしになる。帝国の復活を賭け、周囲の反対を押し切って強引に参加する。
年齢は37歳、身長は197cm。

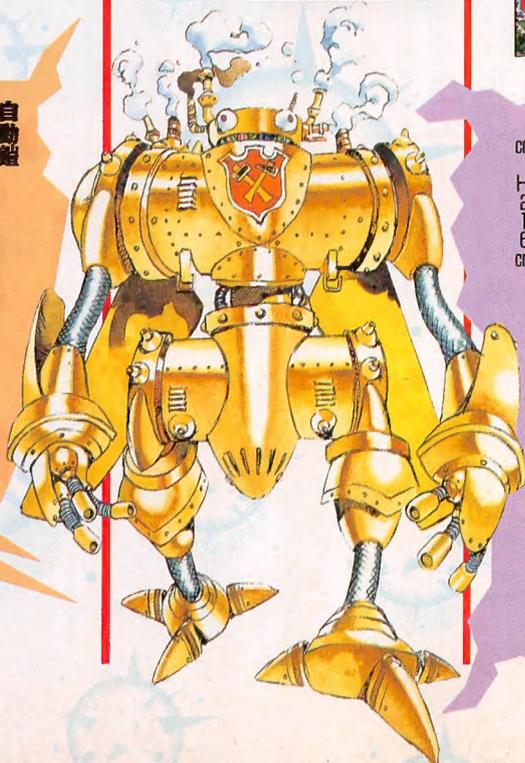


巨大妖精
ニルヴァーナ

長らくその存在をうわさされてきた巨大妖精一族の族長。体表から魔力を吸収するため薄着である。前大戦で故郷の森を失ってしまい、流浪の旅を続けていたがレースのうわさを聞きつけ参加を決意した。目的は魔力豊かな「王家の森」。
年齢は125歳、身長391cm、B208cm、W129cm、H216cm。

自動鎧
オネストシオン

一獲千金を狙う鍛冶屋モレノが造った魔導ロボ。変形可能な鋼鉄の体が自慢で人間を軽く見ているところがある反面、その人間に生み出されたことに対してコンプレックスを持っている。レースの目的は現金。
年齢は2カ月、身長は497cm。



迫力を増して対戦ガンダム登場!

MOBILE SUIT GUNDAM

EX REVUE

レビュー

©サンライズ・創通エージェンシー ©バンプレスト 1994

新しいモビルスーツが・3体+オリジナルMS1体が加わりパワーアップ!
前作から引き続いて登場のモビルスーツも強力になった!

担当：ずるずる

派手さが加わる!

モビルスーツ本来の持ち味を生かしたゲームであった前作は、動きがあつて派手な技が少なかった。これはこれで良かったのだが、やはり必殺技たるものは派手さが欲しい。今回発売されるこのゲームは、前作のグラフィックを残しつつ、プレイヤーが爽快感を持てるよう技全般を見直し、派手な技を使うようになった。

しかし前作のモビルスーツが持つ本来の良さは残されている。要は乗り手―乗り手が動かせばそういう技もできると思えば何も怖くはない。

モビルスーツは選べるもので12タイプ。新しくアツガイとギャンそしてガンキャノンが加わった。

もちろん前のようにボスとなるモビルスーツも存在する。さてそのモビルスーツたちをどう操るかという点、8方向レバーで移動、ジャンプ、ガードをし、弱、中、強攻撃に、投げ技という4ボタン方式を採用している。



選べるモビルスーツは42体から、どれを選ぼうかな。



映画の1コマ。©サンライズ・創通エージェンシー

面白い機能として、今どこにレバーが入力されているかがわかるようになってくる。

大技系がコマンド入力ですること以外では入力方法に違いはない。

ただ新しい技として、投げ技が入っていたり、後ろへのステップが加わった。

接近時に「やばい」と思ったら後ろへ逃げたり、何かの技の後などに接近しての投げというようなこともできるといっわけた。

ガンダムでいう「モビルスーツ戦」という感じから「対戦」という色がより強くなったといえるだろう。

技以外でも多少であるが、変わった点もある。

気絶状態というのがそれ。この状態になると頭のまわりをハロがくるくるまわるのだ。

新しい試みが加わった新しいガンダム。その主役たちのパイロットと、大技を紹介していく。

ガンダム

形式はRX-78。もちろんパイロットはアムロ・レイだ。絵を見ただけではわかりに



RX-78
パイロット
アムロ・レイ



◇◇◇+砲ボタン
ビームライフル



◇◇◇+砲ボタン
ビームサーベル

くいが、かなり変更があった。EXになつての大きな変更点は、技がより迫力のあるものになったこと。とくにビームサーベルを使う技に注目したい。

ガンキャノン

セイラの乗るガンダムがなくなり、連邦軍側のモビルスーツは何が出てくるかと思っ



RX-77-1
パイロット
カイ・シデン



◇◇◇+砲ボタン
キャノン砲



◇◇◇◇+砲ボタン
グランドボム

ていたら、カイ・シデンの乗るガンキャノンであった。両肩にあるキャノンを主体にした攻撃は強烈で、これに動きのよさが加わり、これもまた強力なモビルスーツとなっている。

これだこれだつたらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!



◇◇◇+ⓧボタン
ザクミサイル

量産型
ザク

量産型
ザク



MS-06F
パイロット
一般兵



◇◇◇+ⓧボタン
ズームスパイク

今回の本物のデータ上では最弱となるであろうザクであるが、そこはゲーム。そうならないようにバランスが考えられている。足についている「ザクミサイル」で相手を追ひこみ、そして同じザクにしてシヤア専用にはない「ダブルスピニング」なる迫力ある大技で押すことも可能だ。



◇◇◇+ⓧボタン
ザクマシンガン

シヤア専用
ザク

今回のものにもシヤア専用モビルスーツが残っている。量産タイプとの違いとして



MS-06S
パイロット
シヤア・アズナブル



◇◇◇◇+ⓧボタン
スパイクアタック

挙げられるのが「スパイクアタック」である。これは、画面の奥のほうへ引いたあと、タックルしてくるもの。攻防一体の大技である。飛び道具としては「ザクマシンガン」がある。



◇◇◇+ⓧボタン
ジャイアントバズーカ

ドム

ドム



MS-09
パイロット
ガイア



◇◇◇◇◇+ⓧボタン
ジェットストリームアタック

本バリンクによる攻撃がウリだった前作。今回はスピード感のある大技が使えるようになった。そしてなによりも怖いのが「ジェットストリームアタック」である。1体しか存在しないドムが、この大技のコマンドを入力するとあら不思議。なんと3体になって突進してくるのだ。どうする?



◇◇◇◇+ⓧボタン
ヒートロッド

グフ



MS-07B
パイロット
ランバ・ラル



◇◇◇◇◇+ⓧボタン
サンドワープ

前作でも、意外な攻撃を持ち、使い手を選ぶ感のあるモビルスーツであったが、今回もそうなりそう。 「ショットガン」は変わらず存在する飛び道具であるが、「サンドワープ」は一度地中に消えてしまう大技。まさかこんな大技が入るとは思いもよらなかった。



ⓧボタン連打
スクリュークロー

ズゴック

ズゴック



MSM-07
パイロット
一般兵



◀ⓧ+ⓧボタン
ヘッドアタック

ザクのようなシヤア専用との差がないのがズゴック。その点からいくとこのズゴックでもシヤア専用のものでも変わりがないはずなのだが、そこに個性を持たしているのがこのゲームの個性だ。このズゴックには、腕先を高速で回転させ、連発で相手を攻撃できる「スクリュークロー」や、自分から突っ込んでいく大技「ヘッドアタック」などがある。



◀ⓧ+ⓧボタン
ダッシュクロー

シヤア専用
ズゴック

腕の先にある大きな爪が強力な武器となっていたズゴック。これがシヤア専用となる



MSM-07S
パイロット
シヤア・アズナブル



▶ⓧ+ⓧボタン
パワークロー

とそのすごさはさらに上がるのだ。シヤア専用ズゴックが使える大技には、爪を生かした「パワークロー」、機動力を生かした「ダッシュクロー」などがある。

アツガイ



パイロット
一般兵

MSM-04

スコックよりも先に作られた水陸両用のモビルスーツ。このゲームシリーズでは初登場ということになる。

乗るパイロットは残念ながら一般兵。しかしそれはそれこのモビルスーツが好きならもいるだろうからそこに問題はないといえる。

陸上は……ってことはなく、このモビルスーツも使い方次第で強力になるに違いない。やはり注目すべきはスコックよりも大きく長い爪である。この長い爪を使った大技はどれもこれも強力だ。

こんなに速く動けるのかと思ってしまう「パーチカルクラッシュ」や、天井にぶら下がる「パワーロー」なる大技も持っている。

この、アツガイ独特の大技

パーチカルクラッシュ



■ 連打 + 攻撃ボタン



本当の性能にとられず、プレイできるのがいよいよ。

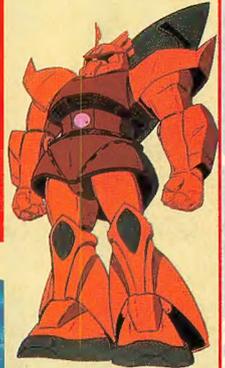
パワーロー



□ □ □ + 攻撃ボタン

を入力すると天井に爪をぶっ刺しながら歩くことが可能なのだ。

ゲルググ



MS-14S
パイロット
シヤア・アスナブル

このゲルググ、前作同様にシヤア専用とノーマルのもの2タイプが残された。



■ 連打 + 攻撃ボタン
ビームライフル

しかしこの2タイプ、基本性能は同じなので、スコック同様使える技で選ぶといい。シヤア専用では「ビームライフル」「ゼロクラッシュ」なる大技が存在する。



■ 連打 + 攻撃ボタン
ゼロクラッシュ

ゲルググ



MS-14A
パイロット
一般兵

色が違うだけで基本性能は同じだったゲルググ。技によっては使いやすかったり、強



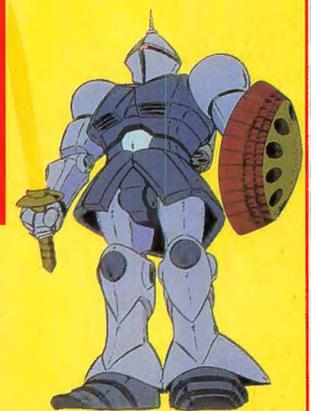
■ 連打
百烈突き



□ □ □ + 攻撃ボタン
グランカッター

かったりするので、自分の攻撃スタイルに合わせて選ぶといいだろう。この通常ゲルググでは、「百烈突き」であるとか「グランカッター」なる斬る技が多い。

ギャン



パイロット
マ・クベ

MS-15

攻撃力に特に力を入れて作られたモビルスーツがこれだ。それも一体だけというものだ。そのパイロットはもちろん本編と同じくマ・クベである。TV版では意外にあっさりやられてしまうモビルスーツのだが、ゲームではそうはいかないようだ。

ミサイル内蔵式の盾であるとかビームサーベルであるとか、もう攻めるしかないといっているようなモビルスーツだ。

そんなギャンの大技は「パワーラッシュ」のような接近しながら攻撃できるものや「パワーレーザ」のような接近、とくに跳び込み系に威力のありそうなものも持っている。その動きは、まさにそのギャンの格好からわかるような



■ 連打
パワーラッシュ



まさに騎士。この攻撃をかわすことは可能か。

パワーレーザ



■ 連打 + 攻撃ボタン

中世の騎士といったところだ。以上が使えるモビルスーツ群であった。あとはゲームでのお楽しみとしておこう。

必殺技

しやす

スパンチは、大したダメージをあたえない。



パンチ、キックの別なく、ダメージをキヤセルして必殺技を蓄積する。蓄積した必殺技は、このように表示される。ダメージは蓄積し、蓄積した必殺技は、このように表示される。

パンチ、キックの別なく、ダメージをキヤセルして必殺技を蓄積する。蓄積した必殺技は、このように表示される。ダメージは蓄積し、蓄積した必殺技は、このように表示される。

カウンター攻撃は、このように表示される。



これは、このように表示される。

アッパは、自分でアッパをアッパする。アッパは、自分でアッパをアッパする。アッパは、自分でアッパをアッパする。



アッパは、自分でアッパをアッパする。



アッパは、自分でアッパをアッパする。

アッパは、自分でアッパをアッパする。



Wood
ラウンド開始後、まあ当然ゲージはゼロだ。



Wood
通常技、必殺技の別なく、技を出せば空振りであってもゲージはたまる。



Wood
充填完了。文字の色が変わった。ここからは少しずつゲージが減少していく。これが1になるまでの間にスペシャル技が使用できる。



コマンドを入力するとスペシャル技が出る。ハデで強力なものが多い。コマンドはまだ秘密。



普通の必殺技でも強力なものになる。ゲージ点灯中は攻撃力が高いのであえて使わなくてもいい。

これがスパンチ必殺技システムだ!

これだこれだったらこれだ!
超上級ゲーム大進撃!

相手の首元に向けて何度か何度も、歯を突き立てる。

スペシャル必殺技



モンパターの立派格、このゲームの主人公でもあるデミトリは、その扱いやすさが最大のウリだ。必殺技のコマンドが、大抵「このおもしろいものばかりで、この効果もコマンドが簡単

闇夜より来たるそのもの、扱いやすきことこのうえもなく

ヴァンパイア
デミトリ

担当 KAL



してしまえるほど。ただ人間離れした外見をもつものが大半を占める中、デミトリは近い姿をしているため見た目が受けの印象は非常に地味なものである。しかし「地味」と感じた人には、「うしろなま」と感じた人には、一度デミトリを使ってみるとおもしろい。まず、全キヤラ中デミトリはバランスの派手なアクションの持ち主であることがわかるはずだ。

使いこなせ!

デミトリのダッシュ(両方回しバーを2回入れる)は他のキャラのものとは特殊だ。ダッシュをすると、途中で姿を消すが、この姿を消した瞬間が無敵なのだ。



相手の攻撃をかむす。ここでスキた敵に一撃あたえておく。



ダッシュで突っ込んで、このように見せかけて……

もちろんすぐに消えたまま、前には姿を現し、次の瞬間には始めも無敵ではない。

だが、途中で姿を消して無敵になれるというのはやはり便利、動きも格好いい。しかもダッシュ中に入力すると、効果の変わる必殺技がある。これは、ジャンプ中心に戦法を組み立てていくというのは、当然の成り行きだ。しかし、見た目は地味だが、いざ動かしてみると非常に派手な動きをする。という理由も、デミトリの強さの理由はいえる。扱いやすさと派手なアクションを両方持つキャラ、それがヴァンパイアデミトリなのだ。

使いこなせ!

それでは各必殺技の解説に入ろう。
●カオスフレア
オーソドックスな飛び道具で、両手の先から炎を発する。威力が若干ながめだが、出すまでが早いので、中距離での使用が有効。もちろん、遠距離で相手の跳び込みを誘うのにも使えてもい。



カオスフレア

●カオスフレア
●●●+C
触れた者を炎に包みこむ。相手が燃えている間に次の行動を!



カオスフレア空中

●カオスフレア空中
●●●+C
遠距離から跳び込むフリスして使うと効果的。

またジャンプ中に入力すると、空中で真横に出す。相手かこちらのジャンプを見て、すり抜けたりすることもよくある。自分も撃つた反動で後方へ下がるので、跳び込もうと思ったけど、やはりやめたという場合などにも使える。



デモンクレイドル

●デモンクレイドル
●●●+C
真上へ落ちてくる相手や吹き上がり時のみ使用しよ。

●デモンクレイドル
●●●+C
回転しながら真上へ跳び上る。無敵時間が長く強力なのが、真上へ出るためまいち扱い勝手がよくない。



デモンクレイドル

●デモンクレイドル
●●●+C
ダッシュ中に出ると斜め上へ出るデモンクレイドル。

相手が近くから跳び込んできたときはいいのだが、少し離れた所へ着地しそうな場合は使わないほうがいい。そういう場合は大足払い、立ち大バシ、チースト、後述のバットスピンを使う。またこの技は、ダッシュ中に入力すると斜め上へ出るようになる。これがかなり強力なので、いつでも出せるように練習しておこう。

●デモンクレイドル
●●●+C
跳び降りる当たると、空中で斜め下へ突っ込んで状態になる。あらゆる状態か、出せるという特徴をもつ。空中で溶かされるなど、見まがれ相手に不利な状態にしてしまいが、削り能力、トリッキーな動きなど、利用価値は高い。



スペシャル必殺技時のカオスフレア。判定が大きく使えるぞ。



バットスピ

●バットスピ
●●●+C
あらゆる状態から出せる。使い方を工夫しよう。

跳び込み時には空中カオスフレアとダッシュ時にはデモンクレイドルと併用すると効果大だ。また、デモンクレイドルが固きようにないときに、対空技の代わりとして使ってもいい。

●デモンクレイドル
●●●+C
主な使い方としては、画面の端からダッシュして、画面の端から地上で相手に当てる方法や、近距離からバツクダッシュで離れるように見せかけて追いかけてくるころへ当てると方法など。

●バットスピ
●●●+C
空中で姿を消し、氷の瞬間に空中に突っ込んで状態になる。あらゆる状態か、出せるという特徴をもつ。空中で溶かされるなど、見まがれ相手に不利な状態にしてしまいが、削り能力、トリッキーな動きなど、利用価値は高い。

*コマンドはすべて敵が右側にいる時のものです。左側の時は逆になります



超カワイイ雪男 ビッグフット サスカッチ

声優：UMA ももやん



ビッグスノー
◆◆◆◆◆+e
「うんっが」と口を開けて出す雪ダルマ。凍ったらもう一発だ。

そして凍りついている間は、まっただよんで動けない。この間にタッシュユウの近づいたり、技を当てるとダメージをたまに戦法が行くのだ。
キャンセルでキャンセルしてスキャンガンを使い、相手を固めるようにしよう。
基本的に使うのは、大ハンチのビッグスノー。小や中は飛距離が短いので、あまり使えないぞ。

●**ビッグタワーン**
大きさを上に上げる。ルグルル回す必殺技。



ビッグタイフーン
◆◆◆◆◆+x
相手に重ねて、ガリガリ削るのだ。

覚える、必殺技!
サスカッチの必殺技には、特殊なものが多い。各必殺技の特徴を覚えて、有効に使う。
●**ビッグスノー**
サスカッチの大きさを上げて吐き出す。凍手を凍りつかせる。必殺技。
一見普通の飛び道具だが、実はかなりの特殊なのだ。この必殺技が地上に降りると、相手はかなりのダメージを受ける。

この投げ技は入りの間に、自分が決めれば大丈夫だ。自分の腕に当たるとダメージは狙ってみたい。
●**ビッグスノー**
サスカッチの体の周りに氷の層を形成して攻撃する。必殺技。

この技も相手は使えない。だが、あまり強くないので信頼しないほうがいいぞ。



ビッグタワー
◆◆◆◆◆+e
起き上がり出す、これ以外ほどこに使い道がないよな。

●**ビッグフランチ**
近くにいた相手をサスカッチの大きさを上げて吐き出す。素早い投げ技。
この武器となる。この投げ技は、相手を一発で倒す。この技は、相手を一発で倒す。この技は、相手を一発で倒す。

●**ビッグスイング**
相手の足を踏んで、サスカッチ最大の投げ技。
この投げ技は入りの間に、自分が決めれば大丈夫だ。自分の腕に当たるとダメージは狙ってみたい。

●**スペシャル必殺技**
口を大きく開け、全身の力を振り絞って凍気の波動を撃ち出す。サスカッチの最大ダメージを出す。



スペシャル必殺技
この技をぶち込もう!

基本は地上戦だ!
それは、サスカッチの基本的な戦い方、攻め方を説明してしまつたら、大足払いなどを使うようにしよう。また、タッシュユウからのビッグスノーなどを狙って、あまりやりすぎると友達をなぐすかもいけないので注意。

●**ビッグフット**
相手の足を踏んで、サスカッチ最大の投げ技。



●**ビッグスノー**
相手の足を踏んで、サスカッチ最大の投げ技。

●**ビッグフランチ**
相手に手を噛みつかせる。素早い連発技。





ゾンビロッカー発現の夜 ゾンビザベル

監修: C-LAN

だ。性質は竜巻とは異なり、地上ならば緑やかな土野ヤン中ならば上昇中だろすが下向きなものが舞やかな下降。また、ジャンプも上昇する。不意をついてうまく当てたい。

中、天の遣いは飛行距離、小中、大の順で長くなっている。



デスハリケーン
◆◆◆+K
フルフル回る。チープな感じがない。

●スカルジャベリン

殺人狂のゾンビザベル。ロックはイロモノ揃いのファンパイヤの中でも、かなり異色のキャラクターといえる。通常技「ジャンプカッター」は、これを上回るものはない。初めのうちはかなり戸惑いを感じてしまってもいい。これらの特徴を説明する前に、必殺技を一つずつ見ていこう。

困惑系(?)の必殺技で翻弄すべし

●デスハリケーン

プロペラののような形に変形して緩やかに上昇していく。地上で普通に振られてもそれほど有害な技ではない。だが、この技には大きな特徴がある。竜巻旋風脚のように、ジャンプにも出すことができる。



スカルジャベリン
◆◆◆+K
追い打ちをかけられるのはこいつだけ。

●ヘルスゲート

テレポト技。自分が右向きするときならば、小が出した位置の少し左、中が出る場所に、大が相手の真後ろに出現する。出現時は、バネキがある。出現時にバネキの行動を先読みしていないと反撃を受けやすい。

グラブアップをよく見ると地面から現れた化物にくわい。特定の位置に吐き出される。いかにもゾンビらしい技ではないが、



●ヘルスゲート

バックリと妖怪にくわれて... 吐き出される。

●スカルバニッシュ

コマンド式の投げ技。相手を抱えて上昇し、反転。地面に叩きつける。間合いはやや広め。ヘルスゲートから使うのが有効そうだが、もちろん通常の投げでも使える。

なお、相手が間合いに入っているとき、又座敷がひびきスクリーのような空振りのモーションがある。これはコマンド通り投げ技全般に見られる特徴だ。



コマンド式の投げ技。スカルバニッシュ。コマンドは欠きで、

●スペシャル必殺技1

デスハリケーンが電気をまとったもの。判定が強く、昇りでもしやがんだ相手に当てることができる。

●スペシャル必殺技2

これも電撃技。刺で相手を突いてエッジした相手を感じさせる。



長い十手を誇る。

奇想天外な通常技たち

ゾンビの通常技は、これらをどうも特殊、体中に仕込んだ物で攻撃する。レバーを前に入れることで、ほとんど技のリリチが長くなる。

今のところ、使われるのは、打の速い立ち小キック、スキのない大足払い、切手のあんな、入れ大キック、まのうを下のドロリルアタ、あがはる。



空中ダッシュをうまく生かそう

ザベルの大きな特徴の一つが、空中ダッシュだ。ジャンプ中に、

ジャンプ中に、空中ダッシュすることが可能。色々な使い方が考えられそう。なお、空中ダッシュ中に虫ドリルを出す、と水平に飛んでいくのでキックを出す場合は注意しよう。ダッシュに関することをもう一つ、ザベルのみ「しゃがみダッシュ」が使える。しゃがみダッシュは、レバーを「D」で入ればよい。ただのしゃがみ歩きでもできてしまうので、



しゃがみ歩き、しゃがみダッシュも可能。とことん変

イロモノではあるが、十分カッコいいゾンビ、ザベル。操作に慣れるまで、大変なつてはあるが、このゲームが一番楽しめる。使おう。



決め台詞は、「また出直しておいて」

サキュバス モリガン

自決：さっちゃん



これがモリガンのタックル。
シールドを盾入れの長さの
シールド、コンクリート
「この長さは俺の腕の長さだ。」

入るに任せておいては
れモリガン。歩行スピードは
並の速さだが、トリッキーな
動きのダッシュ攻撃を使えば
十分スピードキャラにもなり
「MOON。」



シャドウフレイト
強力な対空技。使い道は多
そした。

時に使うとサガットの大き
バトカッパつめたに何度もヒ
アトしながら上空に突き上げ
る。また、もろもろと

子に乗って乱発するとさすが
に反撃を受けるけどね。
スペシャルゲージがたまっ
ているので、ジグが光っている

小のシャドウフレイトはス
キがかなり小さいのでドラコ
ンダンスならぬシャドウダン
スなんて使い方もできたりす
るのだが、あまりにも

昇龍拳みたいな強力な対空
必殺技。技の始めは完全無
敵で足払いなどの地上技にも
ヒットさせることが可能だ。
この技は小、中、大で軌道
が変化する。小はあまり上に
昇らないで着地するので及キ
が小さく、大は高く舞い上が
りさらに前方向きも伸びる技
となるがスキは大きくなる。

シャドウフレイト
昇龍拳みたいな強力な対空
必殺技。技の始めは完全無
敵で足払いなどの地上技にも
ヒットさせることが可能だ。
この技は小、中、大で軌道
が変化する。小はあまり上に
昇らないで着地するので及キ
が小さく、大は高く舞い上が
りさらに前方向きも伸びる技
となるがスキは大きくなる。

シャドウフレイトの威力は
いつでも無敵対空必殺技。シ
ャドウフレイトを持ってこ
るのと、しかも飛び道具も兼
ね備えていて、いわゆる一眺
はせて落とす」といった魔法
も使うことのできるのだ。
それは、お待たせかねの必
殺技紹介と違って、まよ



ソウルフィスト空中
空中で
ソウルフィストの空中版だ。
①
シェルキック
空中のみ出せる技でコマン
ドを入力すると相手のほうに

ソウルフィスト
飛び道具のソウルフィスト。
空中でも出せる。



この技は空中でも出
すことができる。この時は技
の性質が変わり斜め下へと打
ち下ろす技となるぞ。ジャン
プ攻撃と空中ソウルフィスト
をつまぐ使い方は、別荘を
握る。

シャドウフレイトの威力は
いつでも無敵対空必殺技。シ
ャドウフレイトを持ってこ
るのと、しかも飛び道具も兼
ね備えていて、いわゆる一眺
はせて落とす」といった魔法
も使うことのできるのだ。
それは、お待たせかねの必
殺技紹介と違って、まよ



一気に急降下



まずは相手を持ち上げて、

ベクターレイン
コマンドの投げ技。まず
「落ちろー」と叫んで脳天から
地面にたたきつけるという非
常にダイナミックな投げだ。
相手に与えるダメージが
かなり大きいので、使用頻度の高
い技となるだろう。

シェルキック
空中で
突撃系の必殺技。ジャンプ
中に出来る。

突撃系はよく必殺技。技自体
のスピードがあまり速くは
ない。このころがポイントか
ら、



スペシャル必殺技①



スペシャル必殺技①
画面下のスペシャルゲージ
がたまることによつて使える
スペシャル必殺技。
一度画面外へ飛び出してか
ら相手の背後へ襲いかかる。
ヒット(ガード)する数は多
いが1発1発のダメージは小
さい。でもさすがにこのと
痛いけれど、
画面外へ飛び出してから押
すボタンによつて画面内に返
ってくる高さを変えることが
できる。しかし、たくさん使



スペシャル必殺技②



スペシャル必殺技②
コマンド入力完了すると
相手のほうにスーッと寄って
いき、相手と接触したら地面
の中からもう一人のサキュバ
スが現れて2人でタコ殴りに
なる。
与えるダメージが大きいか
わりに相手のほうに寄ってい
く時がまったく無防備で、し
かも接触した時にガードされ
たら技はかからない。



突進型の必殺技を自在に使いこなせ

ワーウルフ ガロン

担当：杉本 義典



ガロンは、狼男らしくスピードに秀でた必殺技を持っている。
●ピーストラッシュ
この技は、地上、空中、壁際も種類分けられていて、それぞれでコマンドが違う。地上のものは回避、空中は相手方向斜め下へ、そして対空は地上から斜め上へと進む。地上は、壁にキャンセルをかけて削りに使えるが、こちらはジャンプ攻撃から3段階攻撃につなげることが出来る。壁中は、斜めジャンプと垂直キックを交えて敵を困惑させることも可能で、ジャンプと空中ピーストラッシュをランダムに仕掛けるだけでも有効な戦法に持っている。対空は、なにかその隙りに使わなくてもいい。例えば、大で出せば壁外に遠くへ飛ばるので、壁外に必ずしも効果的だ。

●クライムレイサー
これは早い。いえばストIIシリーズのガイルのサマソウルに似た、しごも溜めなして出すことができる。スベシャル必殺技はピーストラッシュと同様にコマンド違いで3方向への撃ち分けができる。前ダッシュ中はハンチロキックで低空を滑空しながら攻撃できる。狼手持ち前のフビースト必殺技で対空相手をやりこめる。



ピーストラッシュ 空中
●●●●●
空中でコマンド入力するだけで飛びこみで併用する。さらに使える技。



ピーストラッシュ 地上
●●●●●
ピーストラッシュの基本型。



スペシャル必殺技
これも、地上、空中、対空の3種類存在する。



クライムレイサー
●●●●●
実際には無敵状態がある。



ピーストラッシュ 対空
●●●●●
敵の飛びこみを潰すのにも使える。

パワーで相手をねじ伏せる!

フランケン ビクトル=V=G

担当：杉本 義典



どんなに強い相手にもいるパワー野郎。しかし、このパワーは人間離れしている。それは当然、こいつはフランケンなのだから。強烈なパンチ、キックなどの打撃技は、相手を痺れさせる。痺れる連続技も、このパワーで使える。

やがみの大バネと、立ち木キック、威力は強烈だ。相手の飛びこみの先読みなどで狙っていきける。つかみ技も豊富。間合いの戻りもや、強力な威力のあるものがある。とにかくパワーがやだやだ、という人への必殺技。



ギガバスター
●●●●●
ため技系のダッシュキックで、相手を転ばすことができる。



ギガバンナー
●●●●●
ため技で、ダッシュして相手をなぐりつける必殺技。



サガットのタイガーフラッシュに近い技。斜め上に、ひざを突き上げる。



スペシャル必殺技
ジャンプして地面に電気を走らせるスペシャル必殺技。電気は画面全体に届く。



メガスパイク (コマンド投げ)
相手をひざで突き上げてから、ジャンプしてパンチをたたきつける強烈な投げ技。



メガショック (コマンド投げ)
つかんで電気でシビれさせる。間合いが広い。



グラビトンナックル (コマンド投げ)
つかんだらすぐコマンド入力すると地面へ相手をたたきつけることができる。

水中帝国の若き主

マーマン オルバス

相当：D・LAN



水の英雄は、

半魚人・オルバスは、その姿からは想像もつけないような、業早く、そのあるが、持つている。

通常技では、自ら不キックや大足払いがかなりリーチがあつて使いやす。

中攻撃はパンチ、キックともに二段攻撃になっているのも特徴。

対空兵衛は、立ち下パンチが相当使える。必殺技が見間違えるほどのリーチを、そして強さを併せ持っている。通常技の性能が高く、飛び道具、奇襲技、強力な対空技と一通り揃っている。オルバス、使えばそれだけの強さだ。

ソニックウェーブ
◆◆◆+P
リンクレーザー状の衝撃波。これを当てると一定時間相手の動きを止めることができる。



ポイズンプレス
◆◆◆+K
腹から毒霧を噴射する。ソニックウェーブと同様の効果がある。



スクリージェット
◆◆◆+E



きりもしながらの突進技。大だと最高4段になる。

トリックフィッシュ
ハックタッシュユ中+K
オルバスのハックタッシュユは最初の一瞬が無敵で、後方には回ほどハック斬をする。このときにキックボタンを押すことで、斜め上にも速いスピードで蹴り上げる。



スペシャル必殺技



両手から地面に白い球を投げつけ、そこから真っ白な水柱が立ち上る。

理由など要らぬ、ただこの怒りをぶちまけるのみ!

悪霊サムライ ビシャモン

相当：KAL



疾く、固定ファンが必ず出そうにビシャモン、刀を武器としているため攻撃時のリーチは長いのだが、刃が、数多い小技、一長一短の通常技は、使いこなせるようになればなるほど、おもしろく、かつ強さになっていく。

慣れた、ビシャモンは、突に強くなつていく、上級者向けキャラといえる。

通常技、敵討し
を、使いなさい!

通常技はすべて重要だが、中でも特に覚えてもらいたいのが、対空、攻撃両方に使える立ち中斬りと、跳び込み時に有効なキック系の技、空中△は斜め下にコマンドを出す。

して、中距離戦で有効なし、がみ中、大斬りだ。また、必殺技の敵討しは、目撃しよ、ビシャモンは、

居合斬り
◆◆◆+R
◆◆◆+R



ため必殺技。キックで出すと下段居合が使える。

換ね刃
◆◆◆+P



一応飛び道具、中距離でこそという時に使おう。

辻疾風
◆◆◆+P



換ね刃HIT中に入力。相手の体を突き抜け、行きと返りで斬る。

返し刃
◆◆◆+E



換ね刃HIT中に入力する。相手を引きよせる。

敵討し
◆◆◆+E



空中から斜め下に投射。霊がとりつき、動きを止める。

秘密の技①



リバーサル時のみコマンドを受けつける。コマンドはまだ秘密。

斬り捨て御免



コマンド入力の投げ。右のものよりはこつちを狙おう。

スペシャル必殺技



腹の口から飛び出した手が敵をしめあげる。

これだこれだったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

色々な使い方ができるぞ!

キャットウーマン フェリシア

担当：珈琲FREAK!



フェリシアはネリガンと同等のダメージを与え、ゴキウマと同等の回復が合っているが、もしれない。跳ぶ、回る、ひたたく、キックドウマンの名の通り動物性あふれる動きをしてくれる。
すばやいジャンプと強い通常技、を存体のわりには長いリーチといったところがウリ。地上戦、空中戦ともこなすが、どちらかといえば空中投げがあることだし空中戦が得意と言えるだろう。
空中投げといえは、ダメージが充実して、そのおかげでフェリシアの得意技。パンチボウリングもキックボウリングも投げられることが得意のフェリシアの得意技。

なめらかな動きが
たまらない

も待っている。相手をつかまえて相手の体を軸に鉄棒でいうところの大車輪をするぞ。フェリシアは手数も多く出し、攻めるキャラで、色々な使い方ができるはずなので自分なりのフェリシアを育てていこう。



ローリングバッククラッシュ
丸くなって突進する。◎ボタンで上昇攻撃をかける。



ローリングスクラッシュ
丸くなってまりのようにはねて進む。◎連打でひたかく。



スペシャル必殺技
丸くなって突進し相手をなぐって上昇攻撃をかける。



サンドストロム
垂直方向にジャンプして頂点からキックで飛び込む。



足で砂を蹴って相手にかける。相手の飛び道具をすり抜ける。



史上まれに見る変なヤツ

ミイラ男 アナカリス

担当：石井せんじ



言無返し
弾を吸い込め。弾を吐き出す。コマンドで相手の弾を吸収し、別のコマンド入力でその弾を吐き出す。

怪物たちの集まりのゲムの中でも、ひとさわ異彩を放つアナカリス。その姿は、まなぐ、使う技も美に奇怪で

ある。どのくらい奇怪か。相手と遠く離れていても投げられるくせに、密着すると投げられない。飛び道具は相手を変身させてしまう。しやがみ大バンは地面から4本腕を突き立てる。etcである。
密着すると辛い。不思議な通常技を使いこなせば返し技は多彩。チクエカルキャラが好きなのは、せひやるべし。



王家の呪き
ジャンプ中、変身させる敵キャラを小さく変身させる飛び道具。変身している間、相手はガードできない。最後の屈辱技。



棺の舞い
画面の上から棺を画面に落とす飛び道具。パンチが手前、キックが離れた位置に落ちる。



ミイラドロップ
離れた敵をつかめる超使えるコマンド投げ。小パンチは近く、中、大と離れた間合いの敵をつかめる。間合いをしつかり覚えよう。



スペシャル必殺技
当たる電気で痺れ、燃え凍ったところから手が落ちてくる強力かつ派手な屈辱技だ。



遂にエイリアン以外の敵キャラ登場!

エイリアン VS プレデター

ALIEN AND PREDATOR TM & ©1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. CAPCOM 1994

今回は大詰め5、6面の攻略だ。1~4面で
新しくなったパターンも、併せてフォローしているぞ。

5面ステージ紹介&攻略 ROUND 5 「最強の生物兵器」

初めての人間とのバトル。人間の性格を覚えよう。
武器についての説明もおこよう。

攻略に入る前に

このラウンドはエイリアンに代わって兵士が登場する。その兵士に対してどう対処するかかわかれれば特につまずくラウンドではないだろう。ラウンド5はマップを使わないで、ポイントごとに解説していくぞ。さっそく攻略に入る前に兵士の動きについて少し説明しておこう。

基礎からの人間対策講座

兵士の攻略方法はほとんどの場合が武器によるものである。ほとんどの兵士が武器を持って出現し、武器を落とすと必ず拾っていくのだ。落とした武器が消えたり、プレイヤーが拾った場合は画面外へと逃げていくぞ。

プレイヤーはまず兵士から武器を奪い(兵士は倒れると武器を落とす)その武器を使って他の兵士を攻撃するのだ。特にスマートガン、バルスガンは兵士に対してかなり使える武器なので必ず拾うようにしよう。武器に関する詳しい説明は特別にコーナーを設けたのでそちらを見てくれ。兵士の武器以外の攻撃としてはハイキックがあるので、くらわないようにしよう。



これで他の兵士を簡単に一掃できるのだ。まず、兵士を倒して武器をいただく。

ラウンド5の攻撃

まずは、開始直後のラッシュ地帯。初めに出現するのはナイフ兵士×6。次にナイフとバルスガンを持った兵士の複合部隊が出るのでせひバルスガンを奪っておこう。安全にメガクラッシュを使ってバルスガンを落とさせるのも1つの手だぞ。



画面に出てきたらすぐにメガクラッシュだ。

少し先に進むと3人の兵士がしゃがんでいる。ここは、一気にスクロールさせないで順に倒してから進もう。



木の陰にリングが落ちている。

スクロールが止まると2回目のラッシュとなる。左からバルスガン部隊、時間差で右からナイフ部隊が出現する。ここでは、バルスガン部隊を跳び越して左端に行き右を向いて攻撃したほうが楽だ(シエーファーならタッシュ攻撃を使って出現と同時になぎ倒そう)。

次に左からナイフ部隊とスマートガン部隊が追加される。こいつらが出現する前にバル



すぐに左へ移動して攻撃しよう。



ゆっくりスクロールさせてバルスガン部隊を出現させる。



すぐにメガクラッシュだ。

スガンをきちんと取ってれば問題ないだろう。バルスガンを持っていない時、メガクラッシュを使ってでもスマートガンを取ってからバルスを始末するようにしよう。もし、スマートガンの弾をくらったらすぐにメガクラッシュを使う。そのままくらい続けると一度に半分以上の体力が減ることもあるのだ。

デキをはさんでラウンド5後半戦の開始。しゃがんでいるナイフ部隊を倒したらゆっくりスクロールさせよう。先に進むと前後からバルスガン部隊が出現するためだ。

これだこれだっただこれだ! 超ド級ゲーム大進撃!

大木の先には砲台が配置されているのでこもゆっくりスクロールさせて弾を撃つ前に破壊してしまおう。



砲頭が見えたらガンで破壊しよう。こんなところにエメラルドが。手榴弾部隊は、画面いちばん下にいればやりやすくなるのだ。

手榴弾部隊をやりすぎると木箱が2個並んでいる。体力の余裕がある時は右から箱を壊そう。こうすればボス戦になっても取ることができなくなる。

ここでスクロールが止まって3回目のラッシュ地帯となる。このラッシュでボス戦が有利になるパルスガンを取っておきたいところ。

初め、兵士ラッシュが続いたあとにスマートガン部隊が出てくる。このあとにパルスガン部隊(すぐ逃げ出す)が出現するのだ。ここでパルス

ガンを使い(重ねて取ると弾丸が増える)ぐらい取りたい。兵士の倒し方は写真の通り。



まず、右の兵士を倒す。



素早くこの位置にまわり込めば左から出る兵士も倒せる。

ラウンド5ボス パワーローター

ボス戦になったらまず左端



パルスガンでボスに少し撃ち込んだら、



ガンでボスを転ばせる。

まで下がろう。ボスとの距離をとるためだ。ここでパルスガンの威力が発揮される。

パルスガンの弾数が多ければこのパターンだけでパーフェクト勝ちすることもできる。

ボスの攻撃は主に3種類。攻撃方法は写真を見てほしい。

パルスガンの速攻パターン



突進攻撃。自分の位置を狙って(真上、真下以外)くる。



火炎放射攻撃。このモードの時はメガフラッシュ。



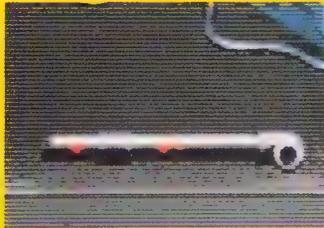
つかみ攻撃。正面でパンチ連打したり、ジャンプ攻撃するとよくつかまれる。

がでなかつた時はメガフラッシュを使ってうまくねばってしよう。パルスガンを持った兵士が追加されるためだ。この兵士からパルスガンを奪ったら再び距離をとってボスに撃ち込もう。(松っちゃん

ためになる 武器講座

このゲームに出てくるすべての武器に関して説明している。ちなみに最後にある得点は面クリア時に持っている点と入る得点のことだぞ。

●パイプ



シェーファーのみ殴りアイテムとなり、他のキャラが使うと投げアイテムとなる。2万pts

●パルスガン



貫通しない銃。パルスガンを持っていない時にさらにパルスガンを取ると弾数が増える。ボス戦でかなり使えるぞ。3万pts

●スマートガン

敵を買通する銃。スマートガンも連続して取ると弾数が増える。たくさん兵士がいるところで使える。この2つの銃はしゃがんでいるエイリア

ンには当たらない。3万pts



●火炎放射器



アタックボタンを押し続けると、火が出続ける(この使い方をするとすぐなくなる)。インフェクトイドによく効く。5万pts

●グレネードランチャー



強力なロケット弾を撃ち出す銃。ロケット弾が着弾すると爆風でたくさんの敵を巻き込める。5万pts

●ナイフ
敵を買通する投げアイテム。壁のないところに投げるとそのまま消えてしまうが、壁に向かって投げると消えずに再び拾うことができる。2万pts



●手榴弾
フーメランのように投げると戻ってくる貫通武器。リンのみ投げる軌道が低く、帰りがただが転んでいる敵にもヒットさせることができる。リンのみの応用使用法として、ディスクの折り返し地点をうまく当てると画面外に押しつけているというのがある。2万pts



●手榴弾
投げつけると爆発する。多少だが爆風で敵を巻き込める。5万pts

出現パターンを覚えれば楽勝!
ステージ6

この面は長いので、前号のステージ4と同じようにMAP付きで攻略していきます。

見方もほぼ同じで、敵の出現密度などに応じてA-Eにエリア分けして解説している。またMAP中の数字は敵の出現順。矢印のついてるものは、移動してくるものだ。

Aポイント

スタート後、すぐに①の連中からパルスガンを奪ってしまえば、その後の②のパルスガンも楽に奪える。③、④は忘れがちなので気をつけること。⑤が落とすスマートガンは持っていったほうがいい。

Bポイント

画面下を進んで行き、⑥の一番下の奴の後ろに回り込み壁を背にして闘う。武器は何

を使ってもいいが、全部倒したら最後にスマートガンを必ず拾うこと。

ボーナスステージ

エレベーターのボーナスステージ。このボーナスステージは、「レレイ、ゴール」と声がかかってタイムカウントが始まるからでないと攻撃を受けつけてくれない。また、弱点が3カ所あり、そのうち一カ所は向こう側にあるため、プレテター以外は普通に行ったらダメージをあたえることができないようになってる。

そこで、先ほど拾ったスマートガンが活躍するわけだ。このステージが始まったら何もしないで待ち、「ゴール」と声がかかったらその場でスマートガンを全弾撃ち尽くす。あとは攻撃ボタンを連打するだけ。ある程度ダメージをあたえんと自身がむき出しになるので、そうしたらいったん攻撃を止めて上に落ちてくるパ



この状態になったらパルスガンを拾おう。

ルスガンを拾い、そのあとスライディング等で破壊するだけ。

スマートガンは貫通性なので、向こう側の弱点を破壊してしまえるわけだ。ただシエファードだけは、開始前に後ろ(左)に下がっておくこと。彼は銃を前に突き出して構えるので、その場にいると中央の弱点にヒットしないからだ。

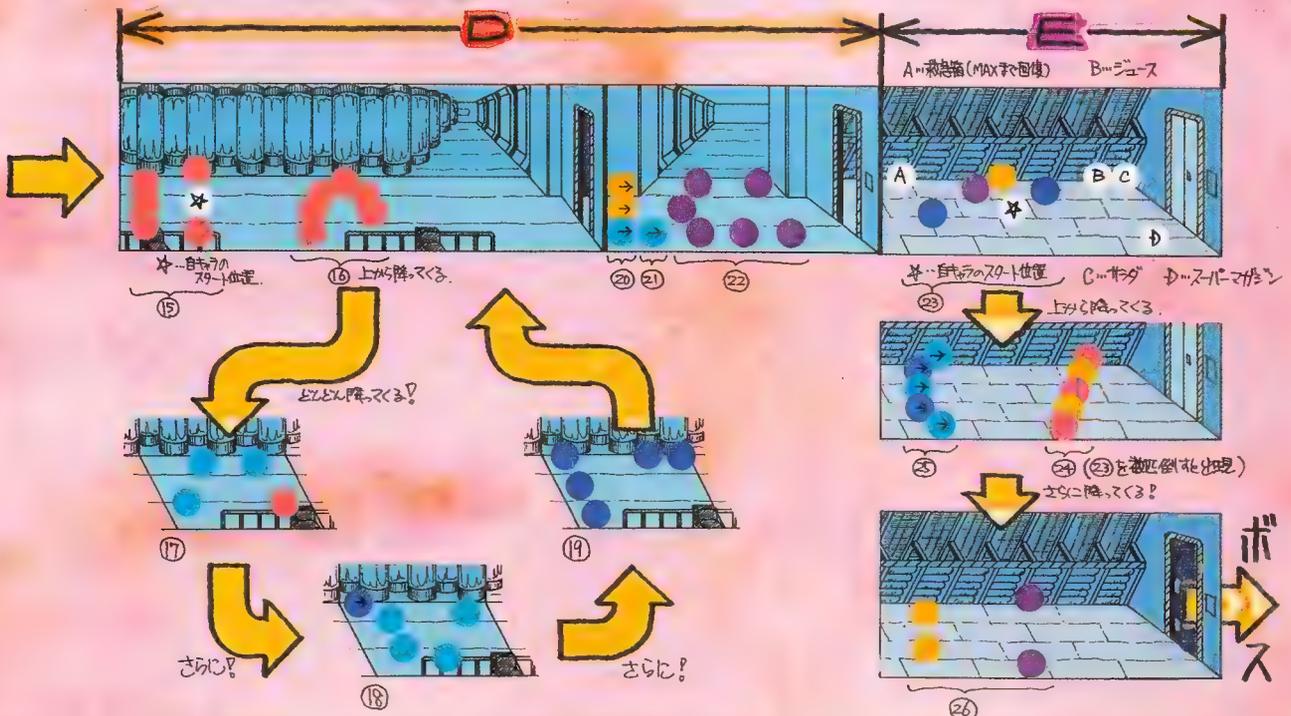
マップ

MAPに表示されているラインまで進むと敵が出現するので、すぐに左へ戻ってパルスガンで闘う。あまり上下に動かずに撃つていけば大丈夫。その後もパルスガンを拾っていき、⑩の敵を上の奴から一人ずつ、順番に倒していく。⑭の敵も止まって銃を撃つていけば何の問題もないはずだ。

ちなみに、次のコンテナ3つは、残しておいても何の得

ラウンド6 後半

ストーカー=● ウォリアー=● スマッラー=● デモンダー=● アラクイト=●



これだこれだったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

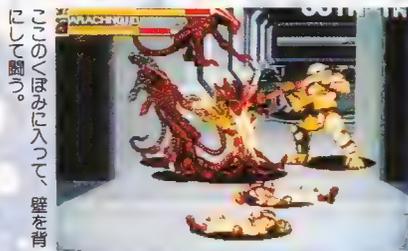


こうなったらすぐ必殺技。弱気なくらいがちようどいい。

にもならないぞ(消えてしまっている)。

ロポイント

ステージBで最も危険なシーンだ。
開始直後のストーカー5匹(16)に対しては、一度右へ移動してから対処しよう。
数匹倒すと上から10のストーカーが降ってくる。フレテター・ウオリアー(以下ウオリアー)ならサブライズアタックでバリバリ倒していけるが、他のキャラは軸すらしワンスセットと速くからの銃攻撃で、時間をかけて慎重に闘うこと。その後⑦・⑩・⑫と次から次へと敵が降ってくる。この場合に限ったことではないが、敵を無理して片側にまとめようとせず、ほんの少しで



このくぼみに入って、壁を背にして闘う。

もまずいな、と感じたらすぐに必殺技を使って蹴散らし、左右へ交互に攻撃していくようにしよう。

このシーンを抜けて扉を開くと、左からあとを追うようにして⑩のティフェンダー+E・ウオリアーが現れる。

出現と同時にティフェンダー優先でワンセット(リンなら双剣波)を入れていこう。
ある程度時間が経つと落ちてくる⑩のアラクノイドに対しては、初め右下の一匹に対してダメージを与え、その後は写真の位置で闘おう。ただし完全に安全というわけではないので、やはり必殺技は惜しまないこと。

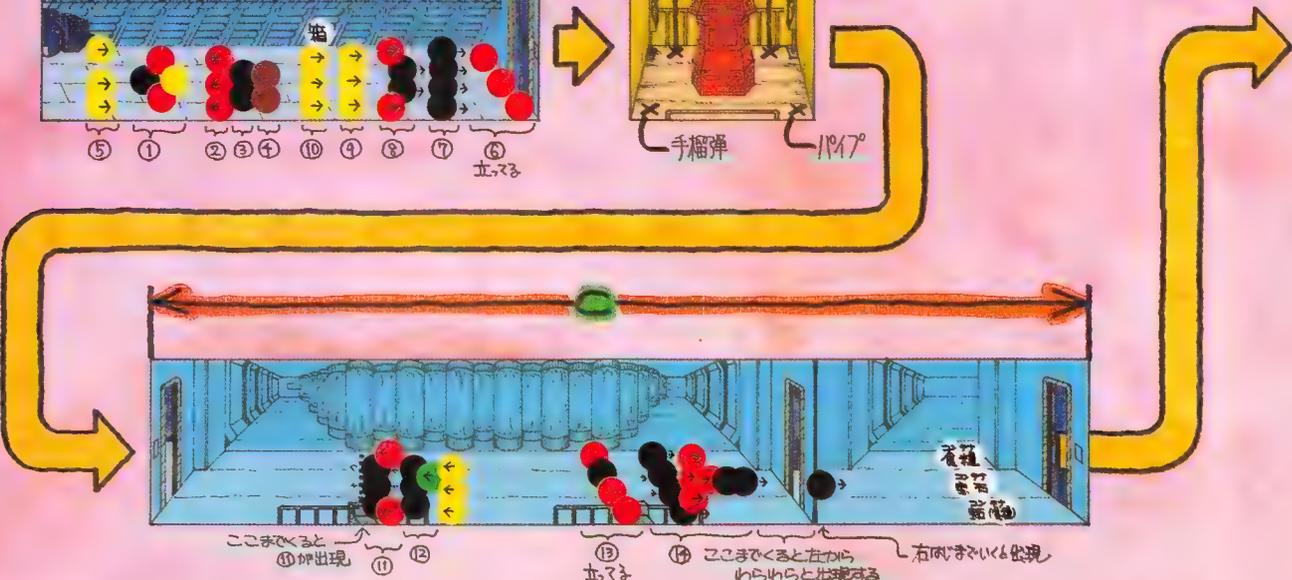
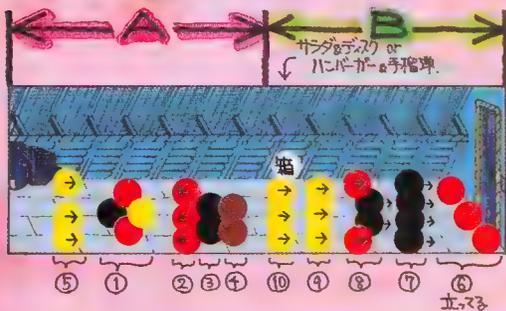
Eポイント

上から降ってくる⑩の敵に対しては、そのまま右へ進んでしまえば、スマッシュャーから順に攻撃していこう。体力がないなら、無理せず必殺技を使って左端のドラム缶の中に入っている救急箱を取ること。ちなみに、この場面にくるときにドラム缶を右側から壊すと、救急箱を残しておいて後から取ることが出来る。覚えておこう。

これもティフェンダー優先で攻撃していくのだが、つらい場合にはティフェンダーに対して4~5回必殺技を当てに行こう。これだけでティフェンダーは死んでいるはず。
⑫の敵を倒したら、フレテターは下のドラム缶の中にあるスパーマガジンを取り、⑫のティフェンダーを一気に倒してしまう。他のキャラはストーカーもろとも必殺技連発で倒すか、ワンスセット(双剣波)で闘い、次に左から走ってくる⑩のウオリアーたちに対し、スパーマガジンを使用する。
以上の敵を一掃したら急いで左端に移動し、上から降ってくる⑩のティフェンダーに対し、出現と同時に攻撃を加える。これも、必殺技を使ってもティフェンダー優先で倒していこう。

ラウンドB 前半

パルス = ● スマート = ● 素手 = ● ナイフ = ● 手榴弾 = ●



人間相手でも、きちんと武器を使っていこう

プレデター

地球外生命体：KAL



Aポイント

ステージ6MAP解説のページどおり、出現順にしたがつて倒していく。バルスガンをケチりたい時はキャンオン(筒の銃)を使おう。
また人間にはサブライズアタック(サブライジンググロウルII団子)が非常に有効だが一人でもはぐれた奴がいるとそいつにやられてしまうので銃器がなくなったら、素直に軸をここにずらしてワンスェット(アタックボタン連打)で対処しよう。

Dポイント

一番下を進んで壁を背にして左へ向かって銃で攻撃。⑥のスマートガン3人組を倒したら中央あたりへ移動して、そ



この銃を撃つていけばいい。

このへんで左へ向けて銃攻撃。あまり上下に動かないのがポイントだ。

Cポイント

写真の位置まで行くところからサコがやってくるので、すぐに左へジャンプして戻って銃



ここまでくると右からサコ出現。上のエイリアン、下の機械が目印。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここまではあまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。



この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

Eポイント

開始直後そのままキャンオンを撃つて目の前のストーカーを燃やしてすぐに後ろへ下がり、上下のストーカーに対してワンスェットを入れ、追い打ちでキャンオンを撃つ。このポイントでは、ウォリアーは



このサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここまではあまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。

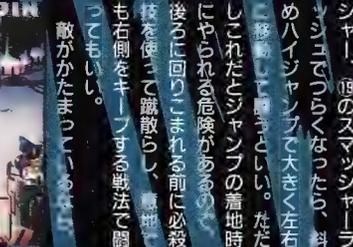


この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

Dポイント

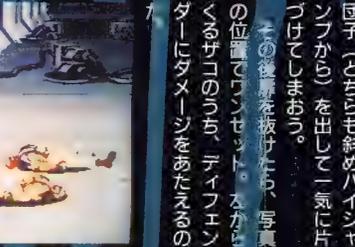
開始直後そのままキャンオンを撃つて目の前のストーカーを燃やしてすぐに後ろへ下がり、上下のストーカーに対してワンスェットを入れ、追い打ちでキャンオンを撃つ。このポイントでは、ウォリアーは



このサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここまではあまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。

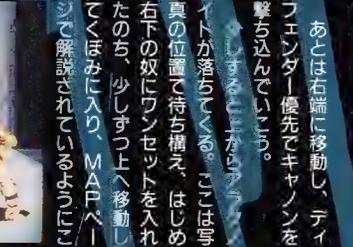


この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

Eポイント

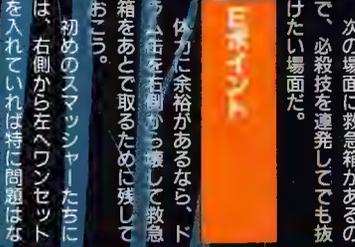
開始直後そのままキャンオンを撃つて目の前のストーカーを燃やしてすぐに後ろへ下がり、上下のストーカーに対してワンスェットを入れ、追い打ちでキャンオンを撃つ。このポイントでは、ウォリアーは



このサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここまではあまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。

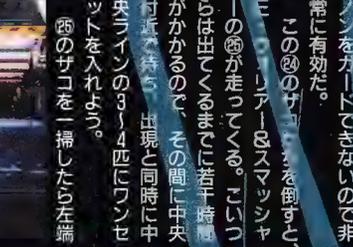


この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

この位置まで左へ向けて銃を撃つていよう。時々キャンオンを使うのもいい。

Fポイント

開始直後そのままキャンオンを撃つて目の前のストーカーを燃やしてすぐに後ろへ下がり、上下のストーカーに対してワンスェットを入れ、追い打ちでキャンオンを撃つ。このポイントでは、ウォリアーは



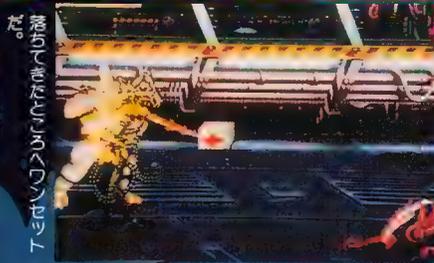
このサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

バルスガンを拾って進み、⑥のサコを一人ずつ片づけたら、ジャンプで一気に扉の前まで移動しよう。

左を向いて⑥のサコを次から次へと撃ち倒していくわけだが、ここまではあまり上下に動かさずにいるのがポイントだ。

これだこれだと思ったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

へジャンプで移動して右を向いて待ち、上から落ちてくる⑧のティフェンターに対し背後からワンセット→キヤノンを決める。
あとはワンセットを入れない



から、ティフェンターとアラクノイドを少しずつ右の壁際へ追い込んでいくだけでいい。

ステーションボス
マッドフレター

基本的に、軸を多少上下にずらして、大きく距離をあけてボタン連打で待つ。これを繰り返す。へたに追い打ちなどかけず、ワンセットを入れ



これくらい位置関係でボタンを連打しよう。

たら再び距離をとり少しだけ離す。待つ。

ある程度ダメージを与えてモードが変化すると、いくつか特殊な攻撃をしてくるようになるが、どれに対しても素直に必殺技を使うのが確実。

一応、照準後のキヤノン攻撃はジャンプで、三角蹴ひからのジャンプ攻撃はこちらも斜めハイジャンプからの三角蹴ひで、画面上部の柵に乗ってからのジャンプ攻撃とキヤノン乱射もハイジャンプ三角蹴ひで回避することができ、どうしてもパーフェクトボーンがほしいという人以外にはお薦めしない。

後半、何度も姿を消すようになるが、たいていは元いた場所付近に現れるので、マッドフレターが消えたら急いで奴のいた場所まで行ってボタンを連打しよう。



姿を消すマッドフレター。たいてい、元の場所に再び現れる。

所に移動した、ということなので、すぐに必殺技を使って危険回避。元の場所に再び現れれば、そのままワンセットが入るぞ。

慎重にやっても結構嫌な奴なので、気を抜かないこと。

エイリアン
対策委員会より
エイリアンに
関する
報告書その3

アラクノイド



2面に出てきたもののパワーUP版。全エイリアン中最も速いスピードで接近し、通称「エイリアンサマー」による強烈な一撃を浴びせてくる。このアラクノイドには、フレターならワンセットとサライズアタック(団子)、リンならハンドガン、シエファアはダッシュ攻撃が有効。ディスクがあるなら、それが全キャラにとって最も有効だ。

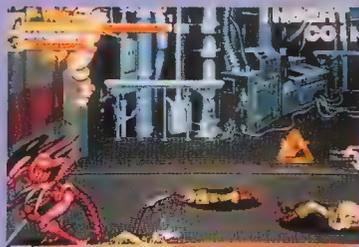
レイザークロウ



2面ボス。再び出現するわけではないのだが、より楽な対策がいくつか考案された。

フレターなら、一度転ばしたあと真上で垂直ハイジャンプからの肘打ち(ボティプレス)で、起き上がりと同時に再度攻撃することができ、リンなら若干軸を上下にずらした位置からスライディングで入ることで、やはり起き上

がりを攻めることができる。



しかしリンの場合、ワンセット→虎影脚のあと、斜めジャンプしながらのハンドガン攻撃で起き上がりを攻めたほうが安全だろう。リロードが近づいたら、箱の中のマガジンを取るのだ。

シエファアは、レイザークロウと離れたしまった場合スライディングからのパンチ攻撃をすぐに出しながら移動



しよう。スライディング後のパンチなら、軸さえずれていればレイザークロウの突進に勝てる(悪くて相打ち)のだ。エイリアンクイーン

4面ボス。今回は、全キャラで可能な超有効パターンを紹介しよう。

まず、開始前からレバーを真下に入れておき、スタート後目キャラが下に動くのを見たら、フレターならその場から右へ向かって斜めハイジャンプ、リンなら少しだけ前進してやはり斜めハイジャンプ。シエファアは、開始後少しだけ前進したら一度必殺

技を使い、もう少しだけ前進したらそこでもう一度必殺技。どちらも卵から出てくるフェイスハガー対策だ。その後、ジャンプ。以上の行動で、全キャラとつある箱のうち左側のものの上に乗っているはずだ。この箱の上に乗ったら、足首(つま先)が少しだけ出るようにして、左を向いてワンセットを入れ続けるだけ、リンならクイーンがこっちを向いてから垂直ジャンプ下突きをする。たまたこれだけで、楽々パーフェクトクイーンを倒せるのだ(シエファアはムリだが)。

運が悪いとストーリーカーの攻撃をくらうこともあるが、それでも楽なことにはかわりはない。順調に倒せばスマッシュャー出現前には倒しているはずだ。さっそく試してくれ!



この箱乗りパターンが超有効なのだ。

エイリアンの次は人間が! ダッチ・シェーファー

実は人間が、かなり嫌なのだ。
対処のしかたを間違うと大変だぞ!

伍長MoMo



人間が敵として出てくる5面、6面。実はシェーファーにとっては人間が超ライバル。銃を持った人間とどう闘うかが重要だ。

人間対処法

これから先の面には人間が多く出てくるので、対処法を知らないといは悲慘な目にあつた。エイリアンと同じ対応ではダメなのだ。

基本的にやっつけてはいけないことは、ダッシュユタックルからの連続技だ。特に、まとまっている人間の中に銃を持っている奴がいたら絶対だ。人間に対しては、ナイフやバルスガンで対応しよう。

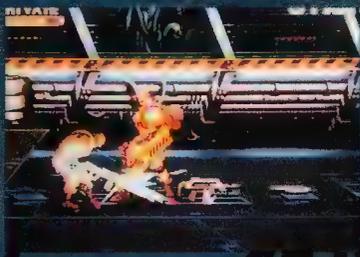
人間の中でも特に嫌なのがスマートガンを持った相手だ。彼らが離れた位置から銃を撃

ち始めたなら無理に逃げようとはせずに、メガクラッシュを使い無敵の間に銃で反撃しよう。



こうなったらメガクラッシュを連発

もう一つ、人間に対する方法で、自分がバルスガンやスマートガンを持っているときに敵が近くにいる場合は、バルスガンなどを使わずに④ポタンの銃攻撃を使おう。近くの敵には、このほうが有効だ。



近くの敵には、自分の銃攻撃だ。

ステージ6 「生化学研究所の悪夢」

この面の難関は、後半のエイリアン地帯。そこまで体力

を維持するのもポイントとなるぞ。

Aポイント

このポイントでは、特に注意しなければならない場所はない。

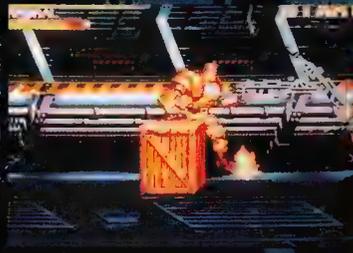
ここでは、なるべくスマートガンだけを取るようにして進もう。途中、手榴弾で攻撃をされるが、それはメガクラッシュで回避だ。とにかくこの場面ではスマートガンを集めよう。



Bポイント

まずは箱の裏にまわり込み、少しずつスクロールさせる。

するとスマートガンを持つ敵が見えるので、銃で攻撃して



ここで撃つ。困せぬぞ。

倒そう。

後は一気に進み、壁を背にして闘う。スマートガンはケチらずにガンガン撃つでもいいぞ。最後にスマートガンを回収してクリアだ。

Cポイント

この前のエレベーターではバルスガンを持ってクリアしよう。このバルスガンがあるだけでこの場面は楽になるぞ。

まずはダッシュユタックルで一気に進み、敵が出てきたらダッシュユタックルで壁まで戻ろう。

敵が集まってきたら、バルスガンで攻撃だ。敵がバルスガンを落としたら回収しているぞ。

「GO」サインが出たら少しずつ進み、バルスガンを持つ敵を先に倒してしまおう。こ



この真ん中のラインで撃とう。

ここにいる4人を倒したら一気に進み、壁を背にしてバルスガンを撃とう。ここでは、中央のラインで左を向きながら撃つていけば、ほとんどの敵を倒すことができるぞ。

Dポイント

バルスガンを回収して進み、コンテナのアイテムを取った次のポイントだ。

最初はダッシュユタックルで右端までいき、バルスガンと自分の銃攻撃を交互に使ってストーカーたちを倒そう。倒すと次のストーカーが上から落ちてくるので、一番右の一番下に落ちてくるストーカーをつかみ、垂直ジャンプのアースクエイク・ボムだ。これでストーカーたちを巻き込み、まともしたら、スライティ

ングからの連続技で攻めろのがいいのだが、次のエイリアンにそなえて、なるべく右へ戻るようにしよう。

次にはウォリアーとストーカーが落ちてくるので、一番



最初はこのストーカー。



一回目は、このウォリアーを



三回目は、このウォリアーを

つかまえて、アースクエイク・ボムだ。もし場所が悪く無理そうならば、近くのウオリアーでもいじらう。まとまったらやはり、タックルからの連続技だ。

次にウオリアーが落ちてくるが、それと同時にスマッシュャーが突っ込んでくるので一度銃攻撃をしてから、一番右上に落ちてくるウオリアーをつかまよう。

ウオリアーたちを倒しているときスマッシュャーが大量に落ちてくるが、それよりも速く一匹が突っ込んでくるので無理につかもうとはせずにパンチ連打止めよう。ここはパンチ連打とタックル、ユタックルからの連続技で切り抜けよう。



ここで開き



飛び込まれたら、メガクラッシュ

シャッターの先へ行くとウオリアーとティフエンダーが出てくるが、ここは奥のくぼみに入って闘うのがベストだ。後から襲われる心配はないのだが、前でウオリアーが酸を出しそろうになったら銃を使うが、メガクラッシュを使う。つづいてアラクノイドも出てくるが、同じ場所でもパンチ連打でOKだ。アラクノイドのジャンプ攻撃も同じく、メガクラッシュで回避しよう。

Eポイント

もしこの時点で体力がないようならば、救急箱を取ったほうがいいだろう。体力が半分以上あるときは残しといて楽にあるサラダを取るようしよう。

最初にも匹のエイリアンが落ちてくるが、真ん中のティフエンダーをつかまえて行う。つかまえたなら、アースクエイク・ボムだ。



こいつをつかめ

倒れているスマッシュャーを銃で左に追いやったら、タックルからの連続技だけで闘おう。基本的には、左へ向かってタックルからの連続技を出し、すぐに右に向かつてタックルし、敵が出てく



タックルをしたら...



タックルで右に戻ろう。

るのを待つ。この繰り返しだ。次にスマッシュャーが飛び出してくるが、出た瞬間にメガクラッシュを使い、左にまとめるのがいいだろう。まとめしまえば楽勝だ。

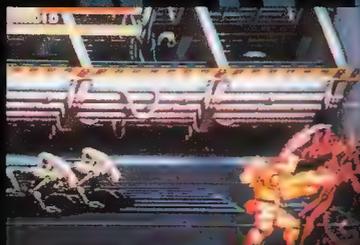
画面上のエイリアンを倒すとウオリアーとスマッシュャーが出てくるので、その前に下にあるスパー・マガジンを取って、中央のラインで撃ちまわってよう。これで安全だ。



跳んできたら、メガクラッシュ

次にティフエンダーとアラクノイドが落ちてくるので、アラクノイドをつかまえて、アースクエイク・ボムをかけた。ここで救急箱が残っているようならば、メガクラッシュを使いまくってもいいだろう。また、ティフエンダーはダメージを受けると攻撃はなくなるので、ダメージの多いいぎ。

有効なので、タックルから攻めるのもいい。



このアラクノイドをつかまよう。

マッド・フレター

最初は軸すらして、ひたすらパンチ連打。これでフレターの体力を減らしていこう。

注意する点としては、追い打ちが絶対にはいけないことだ。スライディングやタックルも絶対にダメだ。ヘタすると投げられて、大ダメージだぞ。



軸すらして闘おう。

後半になるとフレターは素足になり、ジャンプ攻撃銃攻撃をしてくるので、メガクラッシュで回避しよう。特に銃攻撃はほとんど逃げられないので、カールが合ったらすぐメガクラッシュを使おう。

とにかく、フレターから近づいてくるまでは、ひたすらメガクラッシュを使おう。



カールが合ったら、メガクラッシュで回避だ。

マッド・プレテターは準落投のカモリン・クロサワ中尉

6面の攻略を中心に、激強な2面ボスの倒し方も復習してみたぞ。得するテクニックありーの内容もりたくさん。

担当：松っちゃん

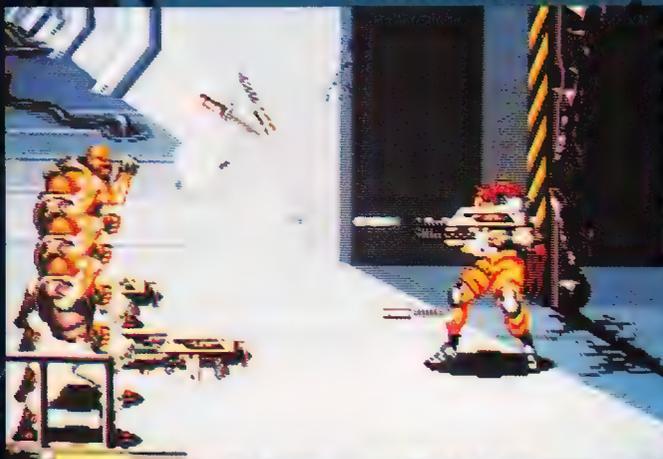


さすが後半面だけあって、6面は手強いぞ。エイリアンと兵士が入り乱れて、「同時に出現する」とはながい「攻撃をしかけてくるのだ。今回も例のごとく、ポイントごとに分けて攻略していくぞ。マップページと同時に見るのはめんどくさいけど、うまく勝ち負けをせながら見いってほしい。敵の出現なんでもよく覚えておきたいという人も頭にマップを思い浮かべながら攻略を見てほしい。

6面 ポイント別攻略

Aポイント

最初に兵士が4人（ナイフ、バルスガン×2、スマートガン）いるので軽く片付けて



バルスガンなどの銃があればナイフ野郎もへっちゃらだ。

Bポイント

バルスガンがスマートガンを奪って先に進む。少しスクロールさせると、右からバルス兵×3が出現するぞ。ここでバルスガンを確実に奪取りして弾数を増やしておこう。さらに、間髪入れずにナイフ兵×2、その後手榴弾兵×2が右から素早く襲ってくる。この前の地点でバルスガンを回収していればバルスガンを撃っているだけOKだ。バルスガンがない場合は画面左端にへばりついてうまくナイフと手榴弾をかわそう。このあと、バルス兵×3がリスクロールさせてスマート兵を3人さばけまずはAポイントクリアだ。

この辺で木箱があるはずだ。木箱の中に必ず体力回復アイテムが入っているので体力が

少ない場合はさっさと取っておこう。もし、体力が余裕のある時はこのシーンをクリアしてデモンストラーションの表示が出てから取るようにしよう。次に出現するのは不意打ちナイフ部隊。左から、出たかなと思つた瞬間にナイフを投げられる。バルスガンなどの武器を持っているければナイフはね返せるのでナイフ部隊が出現したら素早く反応して左向きに攻撃しよう。

このあと、すぐに大ジャンプして画面右端まで一気に進んでしまおう。スクロールが止まる画面の壁際にスマート兵×3がいる。この3人がしやまたと感じたならばすぐにメガクラッシュを使って画面左のほうに追いやる。この作業ができたなら簡単。これからの敵の出現がすべて画面左側からなので左向きにバルスガン（スマートガン）を撃つていければいい。この時、弾切

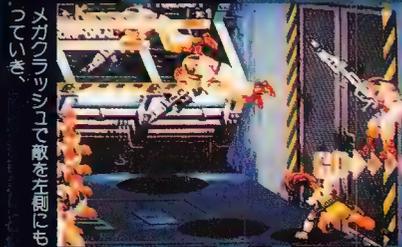
Cポイント



バルスガンで一掃。これにならぬように敵兵のガンを奪いながら闘うのだ。

ここではエレベーターからバルスガンを持ってきたが、そうでないかでプレイヤーの取るべき行動が変わるぞ。バルスガンがある場合は前からくる5人の兵士をさばくだけ、ない人はメガクラッシュを使いながら使つて敵兵からバルスガンを奪ってから始末するようしよう。

5人の兵士を倒したら右から3人のナイフ兵が出現する。ここでこいつらが大ジャンプ



メガクラッシュで敵を左側にもつていき、



で跳び越えて左向きに闘うのがポイントだ。ただし、1人スマート兵がさつさつしながら出現することには注意。スマートガンはさつさつと痛いもんね。クラッシュをクリアしたら再びスマート兵が出現する。このスマート兵を倒したらゆつくり画面をスクロールさせる。このとき上から順に進む順番に兵士が現れ、素に進む

このように上から順に進んでい

ことができてぞ。

今度はさつさつきの逆で、大ジャンプで一気にスクロールさせて右の壁際へいく。ここで兵士は左からしか出現しないので左向きにガンを撃つていければいい。

最後に左右の壁をぶち壊して体力回復アイテムと宝石（他のアイテムの時もあり）を取って単身で出てくる兵士を倒したらCポイントは終了だ。

Dポイント

兵士とのバトルはCポイントまで、ここから再びエイリアンたちと闘うことになる。もし、この時にバルスガンなどの銃を持っていたらすぐに使い切ってしまう。四つん這いになっているエイリアンには弾が当たらないためだ。

スマッシュヤーラッシュに近づいたらメガクラッシュで安全に。



いきなりエイリアンに囲まれた状態でDポイントには始まる。まずはお約束の大ジャンプで画面右端まで移動しよう。ここから基本バタリーのガン撃波が必要になってくるぞ。初めからいるストーカーを4匹以上倒したら（初めにいるのは6匹）追加ストーカーが降ってきて、エイリアンラッシュへ。このあと画面左からスマッシュヤーの追加がある。エイリアンをほぼ全滅すると右へスクロールできるようになる。しばらくするとまたスクロールが止まりティフェンダーとウォリアーの混合部隊が出てくる。これもガン撃波にお世話になる。なぜか動いようとティフェンダーが双動波を放つてこないためだ。このエイリアンの数を減らすと強敵、赤アラクノイドが上から降ってくる。ジャンプ攻撃さえくわなければ大丈夫だが、エイリアンサマーが怖いからね。

これだこれだったらこれだ!
超ド級ゲーム大進撃!

Eポイント

最初のEポイントに救急箱が入っている。こもロボインと同じく美しい警備しておけるので、先に取らないように。この先サラダとドリシクのセット(通称モーニングレット)がある。まず初めに出現するエイリアンはスマッシュ、赤アラクノ、マイクランチャー。次はメーター、ランチャー、マッシュ、さらにウオリア、スマッシュ、とついに赤アラクノ、マイクランチャー。ここはエイリアンの出現数が多いので、マイクランチャーをたくさん使ったほうが、救急箱で体力まんたん。



マッドラレター



面々のマッシュプレテター。簡単かつ楽しく勝つ方法がある。それは下突き×2。準落投というもの。



ロレントモード(エレベーター)の奥に昇ってジャンプ攻撃や、ランチャー攻撃の時、は素直にメガクラッシュを使えが狙えるぞ。



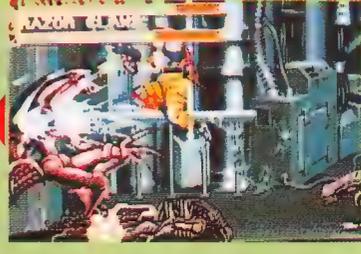
下突きを2回繰り返すにぶつ飛ばして

2ボスの復習

7月16日号では少し説明不十分、ハンドガンでボスを倒して、



倒れているボスにジャンプハンドガンで当てて再び倒す。



リロードになる前にマガジンを取る。さらに撃ちすぎてマガジンの弾丸がなくなったらバルスガンでフィニッシュ。



リロードの技

足だったので、この号で2ボスを再びフォローしておいたぞ。

今から説明する技はリロードでも動ける(攻撃はできない)という技。やり方はまず空中でハンドガンを撃ちきりリロード状態にする。そしてこの時もう一度ショットボタンを押すというもの。するとリンの頭上になぜかリロードの文字が出て、その後動けるようになるというもの。



ジャンプ中にハンドガンを撃ちきり、リロードの表示を出す。動き回れるのだ。

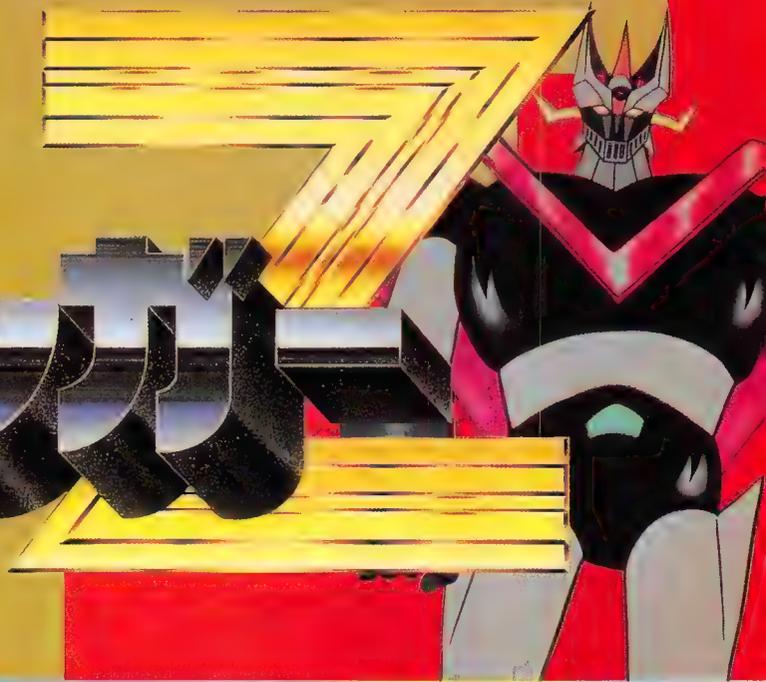


着地後、再びショットボタンでリロードの表示を出す。動き回れるのだ。

この技は東京都の吉川和宏君からスゴイ技として送られてきたものです。ありがたう。こんなおたり待っているの、でとんとエイリアン係まで送ってきてほしいです。今回はスペースの都合で準備落講座はお休みです。次号に期待せよ。

パンチを使って
稼ぎまくれ!

パンチ



このゲームの醍醐味はパンチパンチパンチで点を稼げ(ロケットパンチは不可)!!

©ダイナミック企画・東映動画
GBANPRESTO 1994

パンチドラゴンカー-M.D.S.-RIKU君

操作系 おさし

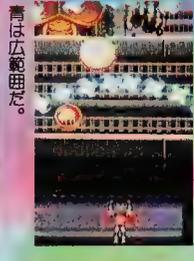
さて、前回紹介したのでわかっている人もいると思うが、前回読んでない人のためにも一度操作系の説明をしよう。基本的な操作は、以下のとおりだ。

●通常ショット

これがメインとなる攻撃。ショットボタンを押せば出る。ただし、チェンシアイテムを取ることで、赤、青、緑と3種類のショットを選択することが可能。



赤は前方集中型。



青は広範囲だ。



緑はキヤラ専用で、威力は高。

またこの通常ショットは、同じ色を連続して取ることでより、3段階のパワーアップをする。

●溜め撃ち

これは通常ショットと同じショットボタンを押し続けることで溜めることができる。

溜め撃ちも赤、青、緑の3種が、各キャラ用意されている。その効果はさまざまなので使いこなすにはいろいろた



溜め撃ちの仲ごころが重要だ。

めしてみる必要がある。溜め撃ちはパワーアップによる変化はない。

●ボンバー

緊急回避用の一撃必殺兵器。マシンガン、グレイト、グレインタイザー各キャラ違ったものが用意されているが、効果はさほど変わらず、一定時間無敵になれるという特徴をうまく生かそう。回数制限あり。



使ってる間は無敵だ。

●パンチ



敵の通常弾はすべて消せるぞ。



こんな感じでボーナスが入る。



1万点の超ラッシュ。入れくだね。

パンチボタンというのを押すと出る。このパンチが実は重要で、使いこなすと非常におもしろくなる。

パンチは、敵の出す弾の一部を消すことができるのである。敵弾に叩まれたときなどに使えば、道を切りひらけるのだ。

さらにパンチは、通常ショットを撃たずにパンチの攻撃のみで敵を倒しつづけることにより、ボーナス点が加算さ

れていくのである。

このボーナス点は、初め100点だが、何匹も倒しつづけるうちに200、300と点数が上がっていく。最終的にはなんと1万点という点数が加算される。これが敵一匹につき1万点なのだから、狙い出したらもうやめられない。しかしショットを一発でも撃ってしまうとボーナスは100点に戻ってしまうので注意。



ゲーム中に出現するアイテムの類を紹介しよう。

●ショットチェンジ

さきほどもふれたように、自機のショットの種類を変えるアイテム。同じ色を続けて取るとレベルアップする。アイテムキャラアを撃つことにより出現する。



赤、青、緑の3種類。どれを取るか。

●ボスコイン

ボスコレットの顔の書いてあるコイン。このコインを40枚集めると、

とマミだ。
ちなみに、これらすべてのアイテムは、アイテムキャリア(アフロダイア、ヒューナス△)が運んできてくれる。さらにこの運んでくるアイテムは、すべて決まった位置に出現するのである。覚えておけば楽になるだろう。

パンチで グレート 面攻略

使用キャラ グレートマシンガン

使用するキャラクターは前回予告したとおり、グレートマシンガンで行くことにする。各面ごとの攻略に入る前に、少したグレートの特徴について説明しよう。

自機のライフが1つ増える。このアイテムは敵を倒してるとたまに出現する。



●ボンバー

ボンバーのストックが1つ増える。アイテムキャリアで出現。



●ライフ
ライフ回復アイテム。これもアイテムキャリアを撃つと出現する。



●ブースター

ジェットスクランダーのアイテム。これを取ると自機のスピードを少しだけアップさせることができる。一回このアイテムを取ればゲーム中はずっとこの効力が続いてくれるので、早めにスピードをアップしておきたい。

基本 グレートマシンガン

グレートマシンガンは最強キャラである。なぜ最強キャラなのかというと、それは緑のショットが使えるからなのである。では実際どのように使えるのか、順に見ていくことにしよう。

●破壊力が大きい
まずはこれ。グレートの緑のショットは、他のキャラと違い、敵にあたると爆風が広がる。これが、見た目にはあまり強そうじゃないのだけれども、カタイ敵などに対してものすごい威力を発揮するのである。

●ショット範囲が広い
2番はこれ。青の広範囲ショットに比べると、真横に撃てるこちらのほうが断然強い。それにショットパワーもあるというのだから、もはや言いつにはない。

●溜め撃ちが強い
最後はこれ。全キャラの全真横に撃てるのはこの装備だけ。溜め撃ちの中で、最も使えらると思われるのがこのグレート



の緑の溜め撃ちである。なにがそんなに使えるのかというと、まず敵キャラを貫通してダメージを与えるとい



この敵に対してとても効果的。

うこと。
そしてもう一つ。この溜め撃ちは、「出した瞬間少しの間、無敵時間がある」のだ。自機が宙返りをしているあいだは、完全無敵になれるのである。

対ボス戦などキツイ弾を抜けたりに使うのに使える。うまく使えばボンバーいらすだぞ。というわけで、以上がグレートをあつかう上での基本で

攻略 ステップ

それではこれから各面の攻略に入っていくわけなのだが、賢明な読者なら、この攻略がどんなものかもう気づいていることだろう。

1面 市街地

そう、パンチを使った攻略だ。私の性格からして普通の攻略をやってもつまらないので、1面はショットを1発も使わずにボスまで行くことにする。普通の攻略が読みたくない人は、ほかを当たってみてください。

●初めのザコ
始めるとすぐに、画面左のほうからザコが計7匹出てくる。すべてパンチで壊そう。

●カマ野郎(ナイターノコ)
このザコが1面の最大のライバルとなる。

普通にショットを撃てば問題なく倒せるのだが、パンチでは倒しに行くのがつらすぎる。

しかもこいつは自機が奴の射程内に入るとカマを伸ばしてくるので、近づかないのがいい。一面では自機のスピードもまだ遅いので、逃げるだけでも精いっぱいだ。

奴の射程内に入ったら一気に抜けてしまおうようにしよう。

●カタいサコ(コノスミス)
ちやうどカタめのザコが2匹出てくる。こいつは左



宙返りで抜ける。

こんなときに...



ボンバーで一掃しよう。



ここはギリギリ引きつけて...



左のゴスゴスを優先して攻撃。
この編隊をついて攻撃しよう。

側にいるやつに接近してパンチで倒そう。速攻で倒して、そのあとすぐ出てくるザコ編隊もパンチで倒せるようにしたい。
ここでは右のゴスゴスは無視しよう。
●カマ野郎
カマ野郎が5匹くらいいっぺんに出現する。ここはよ



ちゃんと2匹目が出てからボンバーを使おう。



さで、ボスマでパンチで1万点取れたらどうか？この点数は、面ごとに100点に戻るの、ボスマで来たらもうショットを撃ってしまつてかまわない。思うぞん

から前に出て、ボンバーを使う。ボンバーは使っても、パンチによるボーナス点はそのままなので、一石二鳥といえる攻撃法。
●中ボス
(カラダK7)ダブルラスMとこも実はパンチで攻略するときのライバル。逃げまくるのがムズかしいので、ここもやはりボンバーを使う。2匹のボスはまんべんなくサン

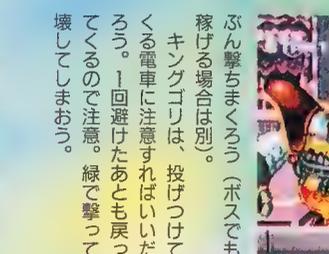
ダーが当たるように使おう。うまく当てないとボンバー発では壊れてくれない場合があるの注意。
●ボス前
ボスの直前に、ザコラッシュがある。



これは、正面の緑のザコ編隊2列を、できるだけ画面の前に出て壊そう。
こうすると右の列の編隊は自機の下を通り逃げていってしまう。このとき弾は撃たれないので大丈夫だ。



右の編隊は無視して逃がそう。



ぶん撃ちまくろう。(ボスマでも稼げる場合は別)。キングコリは、投げつけてくる電車に注意すればいいだろう。1回避けたあとでも戻ってくるので注意。緑で撃つて壊してしまおう。

●ボス前
ボスの直前に、ザコラッシュがある。
これは、正面の緑のザコ編隊2列を、できるだけ画面の前に出て壊そう。
こうすると右の列の編隊は自機の下を通り逃げていってしまう。このとき弾は撃たれないので大丈夫だ。



ライフの5つ目が出ている状態。これでOK。



なんとカパンチのみでクリアできれば合格



緑で電車に撃ち込もう。



電車を右に避けて...

この方法はまだ誌上ではあつかえないが、そのうちきっと公開するぞ。期待してくれ。

さらに敵の攻撃を1回もくらわなければ、20万点、50万点でライフが1つづつエクステンションして5つになっているハズだ。
これを目標にしてがんばれと、ここまで書いたところで、重大な事実が発覚した！なんと稼げないと思っていた1面ボスマで、稼ぎまくれる方法が見つかった。

この方法はまだ誌上ではあつかえないが、そのうちきっと公開するぞ。期待してくれ。

さらに敵の攻撃を1回もくらわなければ、20万点、50万点でライフが1つづつエクステンションして5つになっているハズだ。
これを目標にしてがんばれと、ここまで書いたところで、重大な事実が発覚した！なんと稼げないと思っていた1面ボスマで、稼ぎまくれる方法が見つかった。

全プレイヤー対応

雷电DX登場!

ハイテクス

雷电DX

雷电

RAIDEN DX

新登場
2人同時プレイ
途中参加可能!

- プログラム容量2倍!
- コース選択機能搭載
- グラフィックを更にパワーアップ



©SEIBU KAIHATSU, INC.

有限会社セイブ開発 SEIBU KAIHATSU, INC.,
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL. 03 (3238) 9169 / FAX. 03 (3238) 9187

3D-CGで実現。時代を越えたスーパー戦闘機による夢の空中戦！

Wing War

ウイング ウォー

Zero



最高の機動力
ミサイル連射可能

Mustang



6連装の機銃
ねらいやすさ抜群

Harrier



初心者にも簡単
ホーミングミサイル搭載

YAK-141



上昇スピード最速
ホーミングミサイル搭載

Fokker



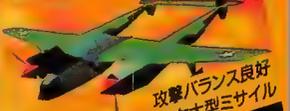
軽快で小型
超大型ミサイル搭載

Werewolf



最強の破壊力
ミサイル6発同時発射

Lightning



攻撃バランス良好
強力な大型ミサイル

Apache



高速連射機銃
ミサイル4発同時発射

選ばれた8種類の戦闘機に乗り込む君は孤高の戦士だ。
横に座るライバルと熱いドッグファイトを繰り広げる！
これはまさに究極の格闘ゲームだ！！

白熱の3D
ドッグファイト！！

世界初「オートマッチック・ビュー」ボタンを搭載。
コックピット・リアトップの
8つの視点切り換えが可能。
さらに乱入対戦プレイも
OK！



SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一靴谷事業所 〒144 東京都大田区東靴谷2-13-1

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.122

8.15

15 August 1994



ゲーマーから、熱い支持をうけ、ゲームスト大賞に選ばれながら、なぜか今までゲーム大会が行われなかった「侍魂」。しかし、8月20日に東京流通センターにて、とうとう「侍魂」大会が開かれる。第7回ゲームスト杯争奪として、だ。当日は、豪華賞品がプレゼントされるほか、話題のニューゲームもお目見えするぞ！



メーカー特集

What's ADK?

86

夏の2大スクープ

3 スクープ! 新キャラ4人と大レース **疾風魔法大作戦**

6 ニュー・モビルスーツ14体のバトル! **機動戦士ガンダム EX-REVUE**

超ド級ゲーム大進撃!

9 早くも10大モンスターの必殺技紹介! **ヴァンパイア**

18 5~6面の佳境をキャラ別攻略 **エイリアンvs.プレデター**

28 ロケットパンチで稼げ! **マジンガーZ**

もう誰にも止められない!

超攻略集団

34 究極対戦で磨く対戦技 **スーパーストリートファイターII X**

42 もう止まらない! 最速クリア **バーチャファイター**

48 出現パターン丸わかり **リーサルエンフォーサーズII**

50 対戦テクが超レベルアップ **ファイターズヒストリーダイナマイト**

54 難関3面挑戦! **ライトブリンガー**

57 GAME29まで完璧! **ティンクルピット**

104 ポリゴン世界の驚異現象 **バーチャファイター**

118 遂にお披露目◎ダイアグラム **ワールドヒーローズ2JET**

121 撃ちてし止まん縦シューゲーム **ツインイーグルII**

124 塗り替える! 音速ラップ **DAYTONA USA**

128 タイム・アタックで余裕クルージング **リッジレーサー**

130 CPUをラクラク投了♡ **早指し将棋五月陣戦**

161 全惑星エリアを抜ける! **トップハンター**

166 どっからでも復活OK!! **極上パロディウス**

ニューゲームジャンгл

177 キャラ別に連鎖パターン解析 **対戦ばずるだま**

180 1~2ワールド100%攻略 **JOE & MAC RETURNS**

182 シューティング型フライトゲーム **WING WAR**

184 カクカクの敵が迫る **バーチャコップ**

185 濃縮パズルが帰ってきた! **イチダントアール**

186 大江戸パズルの参上だ **古今東西干支物語**

- 64 ビンボールPINBALL
- 68 ヴァンパイア大会・開催決定大速報!
- 82 餓狼伝説アニメ・錦織一清インタビュー
- 84 ストIIアニメ・キャスト詳細
- 173 サムスピ大会前の対戦攻略復習編
- 187 おもちゃショーのぶよぶよ大会制覇!

好評連載

- 66 ゲーム虎の穴
- 70 レゲーの魂
- 72 ガリバー通信
- 73 ゲームストアイランド
- 106 コンスポ
- 113 〇屋かわら板
- 136 パズル
- 137 天使万歳再び...
- 138 DOHJINコーナー
- 140 DISC BOX
- 140 GAME MUSIEM
- 146 めざせハイスコア

ゲームストからのお知らせ

- 2 CD、ビデオはゲームスト・ブランド
- 115 発売御礼! コミゲ増刊
- 142 夏のイベント凝縮インフォメーション
- 144 モニター読者発表だ!
- 156 ドンドン増加中!! バックナンバー常備店
- 158 超開放台! プレゼント発表
- 176 天獅子先生の「龍虎の拳」コミック発売!
- 188 ゲームスト増刊・既刊本ラインナップ

広告掲載ページご案内 ゲームスト8月15日号

R&K	148
アイ・ツー	135
I・ランド	142
アップル	60
一休さん	134
エス・エヌ・ケイ	190~191
エーディーケイ	96~97
エマーソン	133
カプコン	192~表3
キョーウインターナショナル	141
クウム	139
コインジャーナル	49
コナミ	表4
シグマ電子	132
システムIII	159
セイブ開発	31
セガ・エンタープライゼス	32
TAMAYA	61
タイトー	表2~1
ヒューマンクリエイティブスクール	81
ファントム	63
プロトワン	150
マガジingleージ	62
メッセサンオー	71
吉澤	67
ロータスプレス	116~117

お待たせ 究極対決シリーズ

STREET FIGHTER II Grand Master Challenge

さあ今回もスーパーXの
ネタ大放しだ!

深遠甘美たる 死の淵へようこそ マクロな、 めくり理論

ストIIシリーズの歴史
とともに、脈々と受け
継がれてきた「めくり」。
単純な構成要素から広
がりをもせる奥深い世
界を垣間見ようぞ。
担当：C・LAN

ストIIエックスに限らず、このシリーズで重要な概念の一つに「めくり」がある。リュウ、ケン、ジャンプ大キック、サンギエフのボテブレスに端を発し、ダッシュ、ターボ、スーパーを経て、現在ほとんどのキャラがめくり技を持つに至っている。

「めくり」とは何か? その長所は?

そもそもめくりとは何か? かつて誌上(や増刊)で何度か説明してきたが、いまいまだ定義を明確にしておこう。
●めくりとは、前方向から跳んできた相手の攻撃をガード



「ガードできない攻撃」として初代ストII時代に猛威を奮っためくり。

もしくはくらい、相手が自分の猛攻に着地する現象をいう。普通に攻撃をくらったりガードしたりすると、受けた側は後方へ押される。ところがめくり攻撃ならば、めくられた側がひきずられるようになり、その後も密着状態を保てるのだ。これがめくりの最大の利点で、より強力な連続技を可能にしている。

めくりのもう一つの特徴、それはガード方向を逆にしなければならぬ点だ。めくりが可能な技は、一般に後方に攻撃判定のあるジャンプ技だ。めくり攻撃を仕掛けたときに相手キャラが振り向いた状態なら(実際には「振り向く」モーションがあるため、内部的には振り向いていても逆を向いていることが多い)、めくり攻撃になる。

時代とともに めくりの意図

めくりを狙う絶好のチャンスは、相手の起き上がりである。あわよくば連続技を、という考えが根底にあるのは言うまでもないが、わざわざめくるのには、主に次の2つの

目的がある。
①リバーサルアタックの防止
②ガード方向を迷わせる
①は、反対側に必殺技を出させる、というもの。うまくめくることによって、反対側に昇龍拳やサマーソルトを空振りさせることができる。しかし、タイミングや間合いが少し狂うと自動的に自分側に必殺技が出る「セルフディレクション」が起こる(コマンドの入力方向と逆に出る)。



うまくめくと(跳び越すと)必殺技を空振りさせることもできる。

②が現在のめくりを仕掛ける主たる理由である。かつては「逆方向にガードする」とことを知らないプレイヤーが多く、それだけでめくり攻撃はたいていヒットしていた。それがストIIの後期から広く知られるようになり、めくりになるかならないかのころで跳び込むことで、めくりはさらに大きな意味を持ち始める。

本当は 存在しない めくり攻撃

存在しない、というのは少し大げさだが、これはあながちウソとは言えない。それはなぜか?

超低打点でヒットさせることのできるサンギエフやE・本田のボテブレス、リュウの跳び大蹴りなどは確かにめくり技である。ところがスーパーおよびエックスで追加された新技の多くは、実は直立した相手をめくるのが難しい。難しいというよりは、どう見てもめくりなのにガードは通常、というものが多いのだ。その最たるものがサンギエフのジャンプ大キック。写真を見てもえればわかると思う。密着から少し離れた位置から跳ぶと、こういう当て方になってしまう。



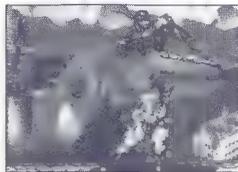
ほかに、フエイロン、ベガ、これでもめくりではない。もちろんこの後、サンギは右側に着地する。



サガットのジャンプ大キックもめくりになる、とはほとんどない。

ディージェイの起き上がり攻めとその対応

〈通常ガード〉

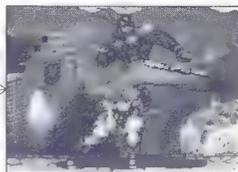


○ガードする



起き上がりに跳び込まれる

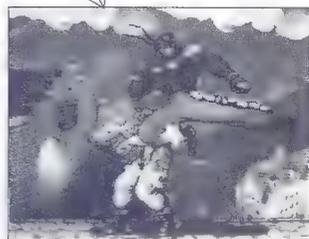
〈めくり〉



○ガードする



×くらいにいく



×めくられにいく

サガットのジャンプ中キックもこれに似た効果を持つ。これらはあまりにも深くめくろうとするとスカって着地してしまうが、後頭部に落とすように出すとめくりにならない。このことを利用し、これらの技で起き上がりを攻めるのは有効な戦法だが、真に有効なのは「深くめくれる技でこの攻め方を行う」ことである。

くらいにいく めくられにいく

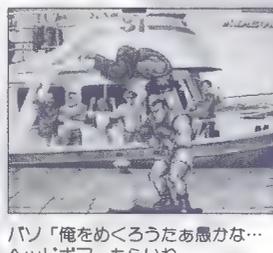
りに見えてめくりではない。当てる方ができる。しかも深くめくることも容易にできるため、これがかなり厄介な代物なのだ。
ディージェイ、ケンが起き上がりに跳び込んできた場合めくれるのは「中キックを出す位置（＝高さ）である。一般にめくりにならないのは高い位置で、実は跳ぶ側もわかっていない場合が多い。結局は慣れの問題ではあるのだが「めくりにはならない」ということを中途半端に知っているように恐ろしい結果を招いてしまう恐れがあることも覚えておこう（チャー参照）。



しゃがんでいれば簡単でめくれるのにねえ。



「リュウ「それホッ」
「リュウ「うげえつ」でもまだくらい投げがあるぜい」



「俺をめくろうたあ愚かな…
ハッドホマーもらいね…」

リュウで、サガットのめくれることはできるか？
リュウの跳び大蹴りを用いた場合、バイン、サガットはめくりづらと言われる。

地上でのめくり

その理由は体の大きさや判定にある。めくろうとするとくくられてつかまれる、というのはよくあることだ。だがこれを逆手にとって、早期の大キックで攻撃するのが有効な手段となる。
バイン、サガットは背が高く、リュウが最頂点付近で出した大キックがヒットするめくるフリをして早めに蹴りを出すことで、くくれずにくらってしまおうというワケ。

タルシム編・ガード不能なスライディング



謎のスライディング。●ではコガスマッシュヤーと呼ばれている。

中パンチでのつかみ（ヨガ

ードはできる。タイミングはややムズ。

ベガ編・迎撃後のめくりホバー

立ちジャブで落とし、着地点にホバーキックを重ねるとめくりになることがある。端に近い位置ならば全キャラに對してできるが、画面中央では半分近くのキャラに対しては使えない。ジャブを空中の相手に使うことが少ない上、ミスると（バレルと）確実に反撃されてしまったため狙いにくい。

バイン、つかみからのくぐり攻撃

いずれもつかんだ後にレバーを相手方向に入れっ放しして下をくぐり、3段を叩き込むというもの。それぞれ：
・中足払い→鎌払い（稲妻）
（バイン）
・中足払い→しゃがみ中パンチ→DQダッシュグランドストリート
がよい。もちろん投げ返されたりすることはあるので露骨にやると返されやすい（DQ



つかみのは後へへって技を重ねたい。

ガードしがちになる。

これ以外にも、本田のさば折りからのめくりボディ（DQ大キック）やブランカのキャメルフォワードも有効なコンビネーション。起き上がりならずとも、ガードを迷わせる方法はいろいろあるのだ。

正拳げんこつパワー！
メ〜イクア〜ップ!!

リュウ

正拳突き之谜

今まで、強いと言われながらもあまり使わなかった正拳突き…。今回は、立ち中キックも含めて、正拳突きに迫ってみた。

担当：K-TAN

命名、 スげんこつ ストリート

ここで述べるげんこつストリート（正拳突き）は、すべて遠距離でのレバーニュートラルorガード方向入れの立ち大パンチと想ってかれてかまわない。

出戻りの速い立ち中げんこつもあるが、前方への攻撃判定が小さいためにあまり使えない。スキが少ないのは魅力なのだが…

では、どう やって使う？ 大げんこつ

突き出した拳の先の攻撃判定は意外に強いのだが、上と下の判定はそれほど強くないので決まったキャラの出す技などに限定されてしまう。

しかし、どのキャラもリュウより上位にいるキャラなので、知っておいて損はないだろう。では、何に勝てるのか？
●ティージェイの立ち大キック。ソバットカーニバル
立ち大キックには、近からうが遠からうが一方的に勝つことができる。ソバットカー



これくらいの間合いなら大げんこつだ。ソバットの2発目。



歩きじゃなければ、トキトキ、無敵状態の小キックだ。

足払いを置いておこう。負けることはまずない。

●千裂脚

これは、歩き千裂脚じゃなければ…返すことができる。出始めの無敵である最初の小キックの当たらない間合いならば、一方的に勝てる。

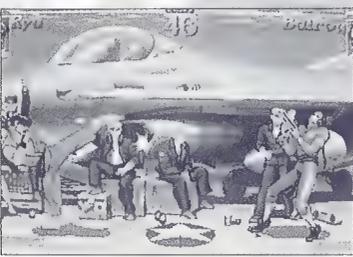
ただ、春麗の突進は速いので、光つたらすぐにボタンを押すようにしよう。

●ダッシュストリート

ダッシュグランドストリートリュウvsバインソンのコーナーで説明してあるので、そこのほうを見てください。大げんこつを行ううえで注意は、決したためらわないことと、迷わないことだ。思いきってクーを出そう。げんこつストリーター…悪くない響きだ。

お空へ 向かって 立ち中キック

主に、バルログの立ち中爪と大爪に効果を発揮する。大スラでスズン近寄ってくる人には、早めに中足や大



面白いように当たるのだ。

しゃがみ中爪を出しに来る人には、バク子昇龍拳、波動拳、跳び込みだ。

なお、T・ホークのコンドルタイプを迎撃するのにもこのキックが使える。

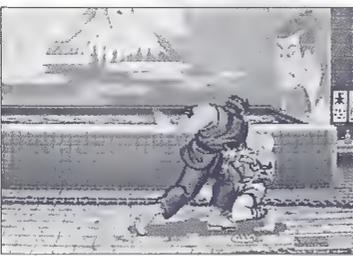
ゴスゴス ラッシュ

今までの前進パンチの用法といえば、起き上がりにも重ねたり空中で落として着地に重ねたり…

また、めくりをガードさせてから前進中パンチを出したりする方法があった。しかし、次第に相手もこの戦法に慣れはじめ、決まらなくなってきたのも事実。

相手の起き上がりに前進中パンチ、足払い、投げで返そうとする人には昇龍拳、リハールの上手な人はガード、近づいていきなり逃げ大キックなどの五択も健在ではあるのだが、ここでは画面端付近への追い込みと、追い込んでからのラッシュのかけ方をみていることにしよう。

まず、常に相手を転ばすことを考える。転ばすことができたなら早めに小波動拳を起き上がりに重ねておき、そこか



こういうときは、さつきと転ばしてしまおう。



波動拳を重ねてからの二択攻撃となる。



ガードされたら中足払いとつなげてから前進してもよい。



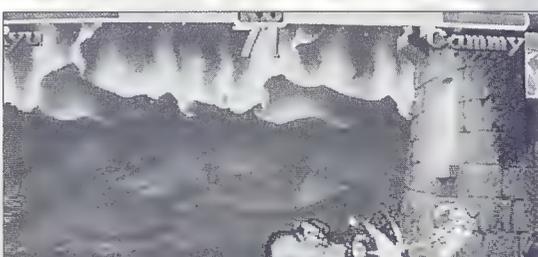
大パンチで前進して、この場合は投げたままつかまわれないだろう。

っている人には大足払いだ。二段突きがヒットしたら大足払いを転ばして、すかさず波動拳を重ねておくといい。そこから、また二択にもっていく。

●ガードされた場合

転んでくれずにガードされたら…二段突きの場合は中足払い→前進大（中）パンチ→前進中パンチor大足払い小波動拳。起き上がりに小波動拳を重ねておくことを忘れないように（でも、これにこだわる必要はない）。

中足払い波動拳をつなげて間合いが開いてしまったら、前進大パンチですくさま近づいて、再び二択三択にもっていく。



中足→波動拳をつなげたときにも、前進大パンチで近づくと、反撃を恐れない。

大足払いがガードされてもされなくてもキャンセルで小波動拳を牽制しておくとい

いだろう。これでシワシワ端へ追い込めればしめたものだ。

もう誰も止められない！超必勝軍団

「タイガー」と「ファイヤー」がこだまする サガット VS. タルシム

飛び道具で押されると非常にキツイ双方。いかに波に乗れるかがカギを握る。

担当：がっちゃん

サガットの闘い方

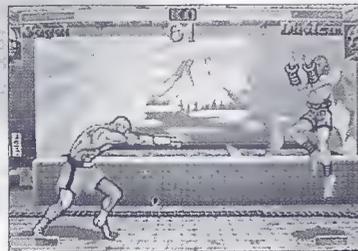
サガットは、やはり接近戦に持ち込み、一気に勝負をかけたところ。

しかし、やたらと攻撃をしかけるだけでは簡単に返し技をくらってしまうのがこの対戦の難しいところ。

結局は、タイガーショットで相手のペースを崩すところから始まる。タイガーショットは下を主軸にしつつ、ドリル対策に上を少し混ぜて撃つと吉。タイガーショットはもちろんだ。小は、相手の起き上がりにも重なる時に使う。

タイガーショットでフレッシュャーをかけ、相手がドリルで攻撃をしてくるようになればしめたもの。このあとは、接近戦でたたみかけよう。

さて、そうは言っても、こちらがタイガーショットを止



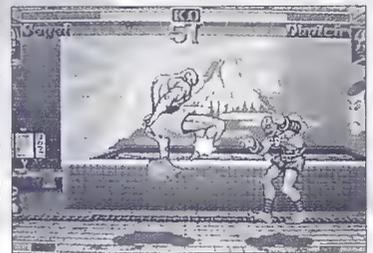
下タイガーをよけられたら、上タイガーが有効。

めたときに、ちよつとドリルが来るとは限らない。やはり相手のスキを突き、接近する。その方法は、

- タイガーニー
- 飛び込む
- アッパーカットで転ばす
- 大足で転ばす

とくにタイガーニーはサガットの主力兵器。使い方は、ファイヤーを読んで大で出し転ばせる。ファイヤーのよけに使う（小で出す）。そのほかにいきなり出すのも効果的。そのあとは、投げ・アバカ・足払いなどのパリエーションでかく乱しよう。

いざ接近戦にもち込んだら、立ち小キックが重宝する。へ



見事タイガーニが炸裂。

チベチといやらしく押し込み（1段目は立ちガード不可）ときどき投げる。さらに、アバカ・タイガーニー・中足キックからの攻撃と読まれにくくやろう。

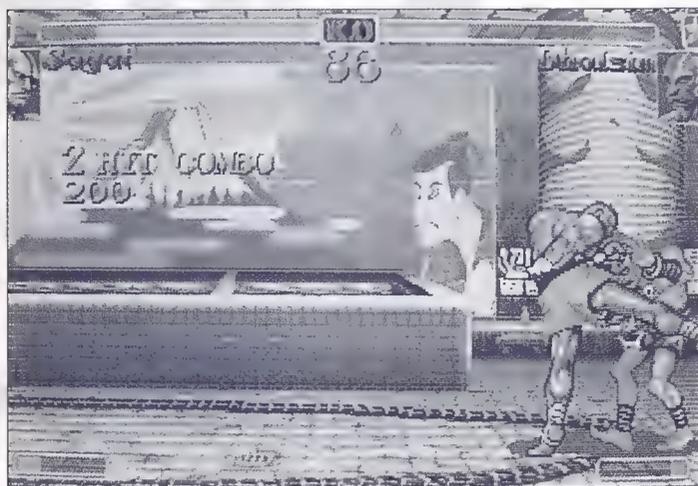
また、相手の起き上がりに、中足×2→タイガーニーの4段で一気に勝負をかけて

タルシムの闘い方

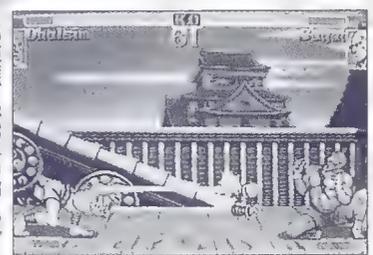
みるのもいいだろう。リードしたならば、タイガーショット連発モードで逃げに入る。対タルシム戦の逃げサガットもできるようなしておこう。

こちら側もサガットと同じ闘い方で、大のヨガファイヤー連発が基本となる。接近戦では、相手を押さえ込むことがまず無理なので、絶対に避けるべきであろう。

タルシムが先にファイヤーを撃って、サガットが後からタイガーショットで切り返してきたのなら大攻撃が余裕で入る。下タイガーなら立ち大パンチ、上タイガーなら立ち大キックだ。かなりの距離まで届くので見逃さないこと。



この攻撃が超〜強い。

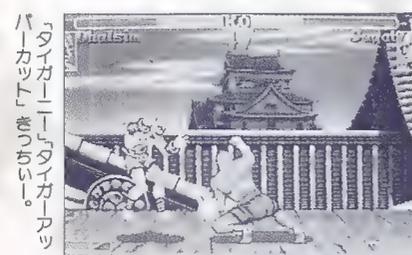


この距離でもバッチリ届く。タルシムを使う人は覚えよう。

サガットが行うほかのファイヤー対策は、ガード、垂直ジャンプ、タイガーニー、跳び込みだ。ガードor垂直ジャンプは、そのままにせずヨガファイヤー。また、垂直ジャンプのときに、手足が届くのであれば撃ち込む（しゃがみパンチが理想）。

タイガーニーは、読んでいないと非常に返しがいが、立ち中キック、手刀水平キックが有効。距離が離れていればヨガフレイムを撃っておくのもいいけれど、チヨット

対応しきれなかった場合は、自分のつかめる間合いになるまで耐えるのが得策。アバカ



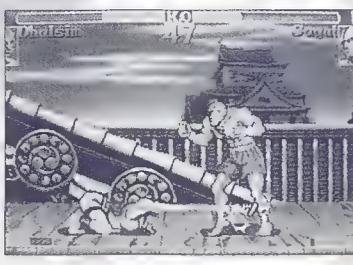
「タイガーニー」や「タイガーアッパーカット」さっちゃん。

で踊ってくればラッキーだ。でも、わかってても手足を出しちゃうんだよね。

最後の跳び込みは完全対応できる。近ければ、小スラ→スラストで、遠いときはしゃがみパンチ。これを徹底的に行う。

スラストのあとは、ファイヤー、バックジャンプ、何もしない、といういろな行動で読まれにくくする（サガット戦に限らず全般に）。

しゃがみパンチは、大が当たればもちろんOKだが、中のほうが素早く出るので、こっちがオススメ。



これで返すのが基本。

また、ヨガファイヤーに対してかなり遠い距離でも跳び蹴りorジェノサイドが届くので注意しよう。

とにかく、相手に跳び込ませて、完全な対空兵器で迎撃するのが理想。ドリルアタックで突っ込むのは、結局読みなのでほどほどに。

お互いに、跳び込むのが、それを持って迎撃するのが、かなりの読みを必要とする。タルシムのほうが有利と思われるが、サガット側は、タイガーニーを駆使し高い攻撃力を有効に生かしたいところ。

ストⅡ時代からの 因縁の対決 春麗 VS E.本田

初代ストⅡの頃の面影は残ってないが、昔からのライバル同士が再度激突する。

超S/C派：ぴぐ

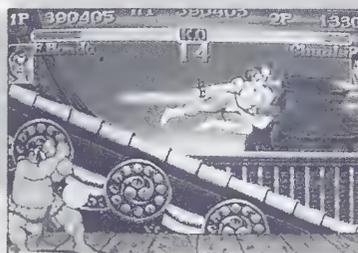
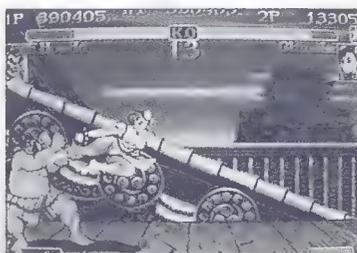
この両者の組み合わせでは春麗のほうが攻め手が多い。そのため闘いの主導権は春麗が握ることになり、いかに本田に反撃をさせないかがポイントになる。逆に本田は、数少ないチャンスをものしにして一気にたたみ込むのが勝ちパターンだ。

何も考えずに 気功拳を撃て

本田は相変わらず飛び道具を嫌うので、遠く離れての気功拳連打が春麗の攻めの基本だ。たまに小や中キックで跳び込んでいき、百裂での削りや中足払いからの連係、投げを混ぜつつジワジワとダメージを与える。

気功拳をジャンプで避けられたときは、また少し下がってから気功拳を撃つ。避けられ方として最も多いのはスーパー百貫。小の百貫だと移動距離が短いので着地を狙って攻めることができない。ここでも気功拳が無難。もちろん跳び込んでよい。

大の百貫で避けられた場合は、本田にも着地時にスキがある。そこに元キックを入れたり投げに行くことで本

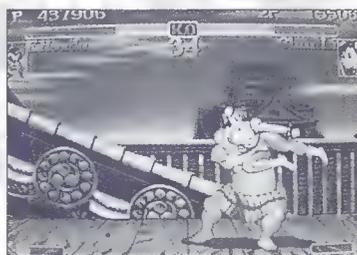


気功拳を撃つたら、すかさず小キックで跳び込む。

実は連続ガードになっていたの。本田は春麗の跳び込みを返さない。

田の動きを封じることができ。また意外と使えるのが、ス

トⅡ時代からの古技・めくり投げ(100%投げ)だ。本田の背後に着地するように小キックで跳び込み、空中にいる間にパンチを連打して着地と同時に投げる。詳しいメカニズムは省略するが、本田はあらかじめめくり投げを読んでいるとたます投げ返せない。



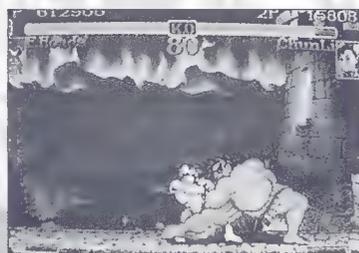
本田の背中付近に着地するよう跳び込む。

何も考えずに 百貫を出せ

気功拳連打がいかに避け出すが勝利への鍵となる。スーパー百貫で脱出するのが一番でとり早い。しかし小だと気功拳を避けにくく、大だと着地点を避けにくいので注意しよう。いったん中で避けて空中でパンチを連打し、着地と同時に百貫を出す

と悪くても相打ちにはできる。春麗の小キックの跳び込みやめくり投げは小頭突き、小百貫で返していく。小百貫は無敵時間が長いので対空として信頼するに足る技だ。

いったん相手を転ばせた後のタタみごみ方について触れ



めくりボディから小足払いを入れたこの間合いでは、

春麗は本田を投げられない。

部門別 優秀技発表

これを勝負所と思つて一気に攻めたてよう。めくりボディが無理そうときは正面から大攻撃で跳び込んで小足払い！大ですこいの3段を決めよう。

ここではスーパーコンボや牽制技などを見ていこう。春麗の手裂脚は移動距離は短いが止められてしまう恐れはほとんどない。それに対し本田の鬼無双は移動距離は長いものの、ピンタ(立ち小パンチ)で簡単に止められてしまう。

また両者とも歩きスーパーコンボが可能なので、スーパーコンボに関してはあまり差はないだろう。

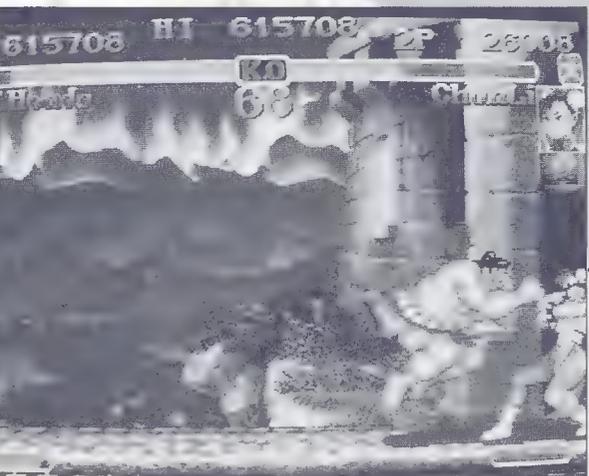
地上での牽制技としては春麗は立ち小、中キック、中足払い、ピンタなど、本田は小四股蹴り、払い蹴りなどが挙げられる。前後に小さきみに動いて小技を当てていききたい春麗としては多くの技を使っ

ていくべし。しかし本田は、どつしりと構えて四股、払い蹴りを適度に出していればいい。

春麗の対空として考えられるのが立ち中、大キックや天昇脚。立ちキックは早め早めに出すことを心がけないと本田のジャンプ大キックと相打ちになってしまう。こうなるとダメージ量の方が損をするので注意。また頭上へ落ちてきた百貫に一方的に勝てる技がない。こうなったら素直にガードしよう。

本田には小、大のどすこいや小百貫、四股蹴りなど対空技が豊富だ。クルーンヒットしたときに距離が離れず、めくりを狙いにいきやすいことから小百貫が対空としてはベストの技だ。

結論として、春麗は気功拳連打と百裂削りで地道に体力を奪う。本田は一瞬のスキを見逃さず、一度転ばせた後逃げがさず攻め続けるのが必勝パターンと言えるだろう。



画面端で大銀杏を決めたら着地と同時に小百貫を出す。春麗はガードが非常に難しい。この場合は立ちガードが正解。

もう誰も止められない！超必殺技

昇龍拳、頭突き ロケットに負ける

リュウ VS バイソン

心の読みあいがあるハラハラドキドキなのがこの組み合わせ。拳闘士のぶつかり合いが熱い！

担当：K-TAN

このコーナーでは、リュウからみたバイソンへの対処法を紹介しよう。

溜めかき かか肝心

バックアローヘッドバット(BH)とダッシュグラウンドストリート(DGS)が非常に嫌なので、いかにして溜めさせないようにするか、そして溜めを解除させるかがポイントとなる。

遠い間合いのときは、波動拳を連射する。こうすると、相手はジャンプしてかわすかBHで抜けることになるので、跳び越してきたら大キックなどで跳び込み、BHで抜けてきたら再び波動拳を浴びせるといい。BHで波動拳を抜けてくるのを先読みで跳び込むことも可能だ。

波動拳を跳び越してきたりBHで抜けてきたときに何もしないのは非常に好ましくない。せつかく溜めを解除させたのだから、すかさず跳び込んで足払い波動拳などにもってゆこう。あっさり近づかれないようにしなければならぬ。

また、跳び込みをガードさ



跳び込みの「これは先読みで出した跳び込む瞬間」

せた場合、一応足払い波動拳が可能だ。リュウが画面端に追いこまれていたときは、そのまま大波動をつなげて間合いをあけたい。が、逆の場合、足払い波動拳を撃った後にバイソンがどう反撃してくるか考えなければならぬ。DGSを先読みで昇龍拳を出すか、BHをガードしてから投げや足払い波動拳を狙うか。このへんは本当に読み合いになる。

ほかには、常に跳び込みや足払いで立ちガード、しゃがみガードをさせておき、これに前進パンチすかし投げや前進中パンチ(ヒットしたら)・大足払い波動拳という

具合にもっていきたい。

ただ、あまりしつこい跳び込みはアップパーで簡単に返されてしまうので注意が必要だ。◎バイソンの起き上がりをする攻めるか

BHを出してくる人に、前進パンチや必殺技はすべて使えない。この場合には4つの方法がある。

●1つ目は、ちよっと歩いて近づいてから昇り空中電巻で裏へまわってしまおう。こうすることによってBHは不発し、ダッシュ系の溜めを解除させることができる。ここから波動拳でおしていきたくところだが、波動拳を先読みで跳び越えてくる人もいるので、昇り蹴りで返すことも頭に入れ



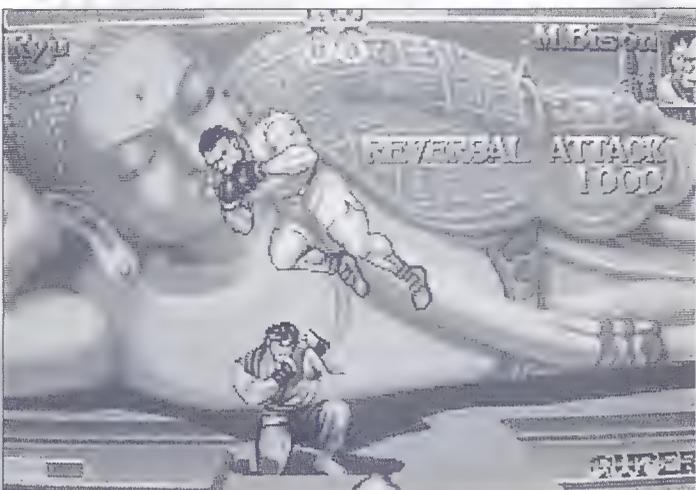
バイソン側にとって非常に嫌らしい。

ておこう。

●2つ目は、近づいてすぐにガードするガード戦法(通称だるまさんが転んだ)。

BHをガードしたら投げを狙うのだが、中足払い波動拳や大足払いが転ぶのもいい。ただし、ガード戦法がばれるとつかまれてしまうので、小足払い連打などで牽制しておこう。

●3つ目は、小波動拳を重ねておいてから跳び込む方法。リバーサルBHには負けるが、相手を迷わすだけの効果



普通に跳び込んだ状態でこうなる。

はある(BHを出すかガードするか)。中間距離のときは、波動拳をBHで抜けてくるのを待って、抜けてきたらBHの着地を転ばすのもいい。

●4つ目は普通に大キックで跳び込む。リバーサルでBHを出されてもリュウはすぐで着地してガードすることができるので、この後投げが狙える。早く跳び込むとつかまれるおそれがあるので、跳び込むタイミングは遅すぎず、早すぎず。だ、普通に大キックで跳び込めばつかみ防止にも役立つ。

めくりなどは全くと言っていいほど当たらないので、後ろへ着地する場合は、降り際に空中電巻を出しておこう。これもつかみ防止になる。

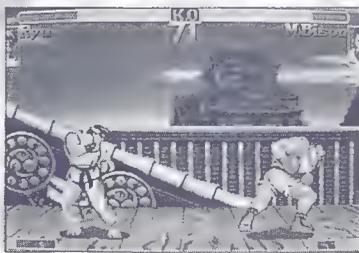
スタート開始直後ぐらいの間合いなら垂直ジャンプ大キックが使える。大のBHやダッシュアップパーを狙われない

やけんこつ君 バクツの 戦法

バクツの要素が強いが、使えないわけではない。

けんこつ君とは立ち中、大パンチである正拳突きのこと。タイミングがよければ、ダッシュ系の攻撃にすべて勝つことができる。前方への攻撃判定が大きい大けんこつを使いたいところだが、DGSに間に合わなかったり、パンチの戻り際を狙われたりするの

で、出戻りの速い中けんこつや小足払いなどで牽制しておくといいたい。バイソンペースを崩すのに



この振り向きに反応して出せれば大したものだ。が...

も使える。無理矢理ファイヤー波動拳でダッシュ攻撃をバクツで押し返す手もある。この場合の相打ちには仕方ない。これで間合いが開けばしめ

たもの。ターンパンチには立ち中キックが使える。

しかし、これはお遊び的要素が強いので、機会があったら試してほしい。ファイナルターンに、一方的に勝つこともできる。中けんこつでも可能だが、これらは偶然であることが多いので、当たったときの喜びは大きい。

けんこつ君がゆく...。うーむ、これでより一層熱い闘いになるだろう。

ソニックの切れ目が ガイルの切れ目 ガイル VS デージェイ

強い強いといわれるデー
ジェイも受けに回
ればさすがに手（足）
が出ない。初代最強キ
ャラの意地をかけてエ
ックスの帝王に少佐が
挑む。 担当：C・LAN

ガイルとデージェイは同
タイプのキャラクターで、一
見不毛に思えてしまうかもし
れない。ところが実際にやっ
てみるとこれが面白い。通常
技はもちろん、必殺技も似て
非なる性能を持つため、ガイ
ルVSガイルのような単調さは
微塵も感じさせない好カード
だ（エックスではガイルVSガ
イルも面白くはなかった）。

ソニックブーム とエアスライ ッシャーの違い

ソニックブームは安定した
飛び道具ではあるが、出しか
けのスキが意外にあり、かつ
足元の判定が少し前に出るた
め、足払いなどをガードさせ
てからか（含キャンセル）、
遠隔から出すのが望ましい。

一方エアスライッシャーは、
出るまでが非常に速く、実は
至近距離での使用が意外に効
果がある。スライディングも
ガードさせるスキがほとんど
ないので、スライディング
→エアスライッシャーとやると
意外にくらっとくたりする。
硬直時間がソニックよりも
かなり長いのが難点だが、先
読みされてもいたていはガ
ードできる。遠隔で撃ち合えば

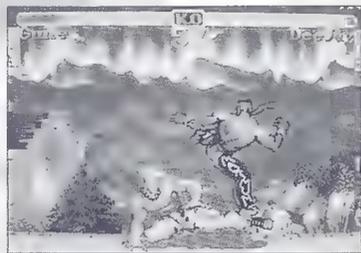


エアスライッシャーは攻撃判定を
持つのがとにかく速い。近距離
でも十分使える。

ガイルの 攻め方 追いつめ 追いつめ

ガイルは試合のペースを握
ってデージェイを端に追い
つめ、ガードの上からガンガ
ン技を叩き込んでいくのが基
本方針。デージェイには対
地技（足払いなど）をつぶす
技が多く、うかつに攻めよ
うとするとペシペシ返されて
しまいがちだ。だが、先にこ
ちらが技を出せばそんなこと
は関係ない。デージェイを
押さえ込むのは十分可能だ。

まず負けないのも強味。



リフトアップを除いて、しゃ
がみ技にはジャブナイフは当
たらぬ。こりゃええわ。

大キックを使い分ける。足払
いは先のほうを、大キックは
相打ちでもいいから早めに出
すことを心掛けよう。もちろ
ん間に合いそうにないときは
ガードすることも忘れず。
ソニックをガードさせると
同時に大足払いの1回目をス

まずソニックブームをガイ
ドさせる。これが基本。その
上から小、中の足払いや立ち
小キック、前ソバット、大キ
ックなどを組み合わせてガイ
ドの上から固めていこう。そ
の例を少し挙げる：
・小足払い×2 → 中足払い
・立ち小キック → 中足払い
・前ソバット → ガード
・大足払い
・大足払い（相打ちOK）
・小足払い → 逆さ蹴り
・立ち小キック → 逃げソバ
ット → 大キック

こんな感じでたたみ込んで
いき、デージェイに手を出
させないようにしよう。ただ
あまりにも攻めすぎるとジャ
ブナイフや小ソバットでや
られてしまったりするので、
たまにはしゃがみパンチでフ
ェイントをかけてみたりして
あまり単調にならないように。
対空技には足払いと近距離

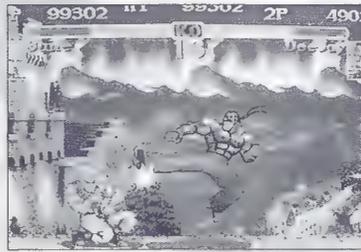


ソニックと同時に大足をスから
せる。何かしらしつこくすると
2回斬目がヒットだ。

デージェイ の攻め方 技の出か つ

デージェイは追いつめら
れている状況以外は、特に不
利な間合いというのはない。
遠距離ならしつこくエアス
ラを撃ちまくる（もちろん機
械のように繰り返すワケには
いけないが、近ければガイ
ルの通常技をつぶすようにし
ゃがみの中、大パンチや中足
払い、スライディングとエア
スライッシャーを組み合わせて
攻める。ただエアスラの硬直
が長く、1度撃つてしまうと
そこが攻めが途切れてしまう。
バクチサマーにはくれぐれ
も注意したい。ガイルの立場
からいわせてもらえばほとん
ど決まるものではないという
印象が強いが、スライティン
グやエアスラの撃ちかけはも
ちろん、中足払いにも意外な

ほと遠距離で合わせられてし
まう。
エアスラを撃つたあとのデ
ージェイの行動としては：
①ソニックを読んで、あるいは
は見て跳び込む
②しゃがみ技で牽制しつつた
めを作る
③スライディング
といったものがある。
①の場合は小パンチか中キ
ックで跳ぶのがいい。間合い
がやや遅めならば大キックも
使える。足払いをしてきたガ
イルの頭にヒットさせる感じ
で、くらい投げられるほど近
いときは控えよう。
②は安定しているが先にソ
ニックを撃たれて主導権がガ
イルに移ってしまう恐れあり
③はサマーさえこなければ
よい。必ずガードさせるよう
にすること。タイミングがあ
えばソニックをくぐって当て
ることもできる。
ジャブナイフやソバット
で転がせたら、めくりギリギ
リのところまで跳び込もう。ダ
ブルサマー以外はつぶせるし
もしヒットしたらさすがさすし
ゃがみジャブ→マシンガンや
しゃがみジャブ×2。立ち中
パンチ→エアスラ（ソバット）



大キックは横方向に強い。ガイ
ルの頭に撃てるように出すのが
ベター。

失敗を恐れず狙おう。ソニ
ックを撃たれては、大ダメージ
を受けると、この隙にはかなり強い
ので長えぞ。

をぶち込んで大ダメージだ。
（ダブル）サマーをガードし
た後は、立ち大キックが確実
に入る。ダメージも高いので、
すぐに大キックを出す癖をつ
けよう。
スーパーコンボはソニック
を読んで使うのが、メイン。
間合いが遠いとガードされや
すいので注意。



失敗を恐れず狙おう。ソニ
ックを撃たれては、大ダメージ
を受けると、この隙にはかなり強い
ので長えぞ。



失敗を恐れず狙おう。ソニ
ックを撃たれては、大ダメージ
を受けると、この隙にはかなり強い
ので長えぞ。

もう誰も止められない！ 超攻略軍団

リバーサルは
出せて当然！

キャミイ VS リュウ

自分のペースで闘う
リュウと、それを誘
いず誘われても誘われ
ない（深読み却下）。
Scho小杉

キャミイVSリュウ。この組

み合わせは、飛び道具を持つ
ているキャラと持たざるキャラ
の対決の典型と言える。

しかし、エックスでのリュ
ウは号の記事にあるように、
攻めてくる。攻めリュウへの
対応も含めて、キャミイの立
場からこの対戦を見ていこう。

波動拳対策

どの間合いでも、リュウの
波動拳はイヤらしい。

スタート時くらいの間合い
では、完全に先読みが成功し
たとき以外は跳び込んで、

まず返される。大足払いを対
空に使用して来た場合、間合い
によっては引きつけての大キ
ックで返せる。また、あくま

で波動・昇龍にこだわるリュ
ウには小ASナックルで波動
拳を抜けていくのもいい。

波動拳連打にフリーガンは
出すことすら難しい。しかし
この間合いで、波動拳を撃つ
タイミングが読めれば、跳び

込むよりは確実な手だ。

そのほかには垂直ジャンプ
で波動拳をかわしつつ、歩い
て近づく手もある。というか
これが最もオーソドックスな

近づき方だろう。昇り蹴りや
竜巻は早めの大キックで落と



時間差で襲いかかるアケフェルス
ヒンナツル。

すべし。

接近しても波動拳を甘く見
ることはできない。

接近戦対策

エックスではパンチ技メイ
ンで闘ったほうが効果的。間
合い（かなり微妙）に応じて

中足払い、立ち大パンチ、立
ち中パンチ、しゃがみ中パン
チを使い分け、波動拳をつぶ

していこう。リュウがビビっ
て、波動拳を撃てなくなっ

てしまえばこっちのもの。フ
リーガンや歩き投げ、大足も使

い攻めたいところ。
昇龍拳の空振りには確実に
立ち大パンチを決めよう。



波動拳の足元は意外と小さい。



大パンチはこの間合い。一番当
てやすい。



立ち中パンチはこの間合い。足
払いには注意。

ところが攻め慣れているリ
ュウが相手だと、そう簡単に
いかない。

攻めリュウ 対策

キャミイにとって、かなり
イヤなのがリュウのジャンプ
大キック。めくりか、そうで
ないか見分けづらく、キャ
ンスバイクが一方的に勝てる
状況が非常に少ないためだ。
以下、状況別に対空技を見
ていこう。

- 正面から早めの大キック
引きつけてのキャノンか、
しゃがみ大パンチ。
- 正面から引きつけての大キ
ック
- 逃げor垂直ジャンプ大キ
ック。引きつけてのキャ
ンももちろんOK。
- 真上から早めの大キック
くらいorガード後キャノン。
中足でつかしてからの反撃。
- 真上から引きつけての大キ
ック

早めの中パンチ（リフト
アッパー）か、大キック（ア
サルトシェル）。逃げ大キ
ックも可。

- 早めめくり大キック
くらいorガード後キャノン。
中足ですらす。
- 引きつけてめくり大キッ
ク

中足すかし。振り向いて
からの立ち中パンチor大キ
ック。

リュウのめくりに対して、
キャノンスバイクはほとんど
無力。そのため、反応、ある
いは先読みでジャンプの上昇
中に落とすのは立ち中パンチ
（アッパー）だ。

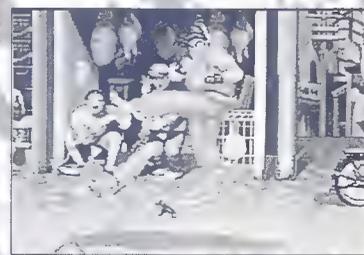


この時点で既にコマンド入力済み。

ゴスゴス 対策

大ゴス・中ゴス（レバー入
れ大・中パンチ）は、起き上
がりに重ねられたのでない限
り、しゃがみ中パンチで返そ
う。ガードでも空振りでも、
その後の2択。3択が超いや
らしい。反射的に返せるよう
にしておこう。

最後に。キャミイにとり、
フェイントも重要。立ち大、
中パンチ、中足などには、か
なり遅めの残像キャンセル
（相手に当たらなくてもかか
るキャンセル）が可能なので、
ここからキャノン、フリーガ
ン、または、キャンセルせず
に、立ち大キックや大足、な
にもしないなど、フェイント
に活用しよう。



竜巻にはこの立ち大キック。



反応セヨ。余裕があったら大足
払いでもいい。

まだまだいくぜバーチャ攻略！奥の深いゲームだけにネタはなかなかつきないぜ！104~105ページも見てね♡

Virtua Fighter

Am2

SEGA

バーチャファイター

連 載
攻 略

起き上がりの攻撃からの抜け出し方など、ネタ満載！



さて、どう立てばいいのだろうか？

前々回、数々の抜け出しにくい攻め方に対する対処法を紹介したが、それらをしのぐほど、抜け出しにくい攻め方が巷のゲームセンターの対戦で広まっているようだ。その攻め方とは、相手を倒したらその起き上がりを攻め、再度倒してしまうというもの。前々回に対策を載せた「起き上がり投げ」とは少し違い、こちらの起き上がりのモーションに攻撃を重ねておくとなぜかガードできずに当たってしまい、ダウン技で再度地に

新たな恐怖！
「起き上がり
攻め」再び！

起きたくても起きられない…
そんな起き上がり攻めから抜け出そう！

地面からの脱出

巷に巣くう起き上がり攻め野郎。一度、倒したら素直には起きさせてくれない。しかし！この地面ともおさらばするときがきた！

担当：K・K雷風

これらの起き上がり方には、こ



ゲッ！ガードができない！



このモーションに技を合わせておけば、

伏してしまう結果となる。これの繰り返し「起き上がり攻め」である。では、なぜ起き上がりモーション時にガードできずに当たってしまうのだろうか？

遂に公開
起き上がりの
モーションの
秘密！

バーチャファイターには、ダウン技（当たると倒れてしまう技・裡門頂射など）を受けた後、起き上がる方法には表のようなものがある。

横転起き上がりはダウン攻撃を避けるのに使ったり、近くにいる相手に反撃をしたりと、状況に応じて使い分けられるのだが、実は次の起き上がりにはコマンド受け付けよりも早く、当たり判定がでてしまうのだ。

「起き上がり攻め」はコマンドが受け付けられるようになるまでは存在しない。しかし、当たり判定が存在していたとは…この起き上がりモーションにあるガード不可能な当たり判定は、中段か下段（一部上段も可）に当てられる技なら入るようだ。

起き上がり攻めはこのことを利用しているようである。

入力	名称	行動	起き上がり判定
①↑……	ヘッドスプリング（首跳ね起き）	その場で跳ね起きる（一瞬頭のみの判定になる）	有
②②②②…	横転起き上がり	横方向へ転がって逃げる（足元を中心に）	〃
③相手と逆方向へ入力	回転起き上がり	相手と逆方向に転がって逃げる	〃
④④④④…	起き上がり蹴り	起き上がりと同時に上段蹴りを出す。投げ判定有り	無
⑤↓を入力しつつ④④④④…	起き上がり下段蹴り	起き上がりと同時に下段蹴りを出す	〃
⑥⑥⑥⑥…で横転開始と同時に④④④④	横転起き上がり下段蹴り	一度横転し、起き上がる同時に下段蹴りを出す	有
⑦ジャッキーサラのみ頭を相手に向けて④④④④…	スプリングキック	その場で相手方向に蹴り上げ、同時に起きる（隙が大きい）	無

ジャッキーで「起き上がり攻め」のパターンをみてみよう。①まず相手を倒し、一度接近する。



起き上がり投げも加わった日には、

次に、脱出法を知る前に、起き上がり攻めを知らずして、くらくら知っておいてほしい。そこで、代表的なキャラ、

「起き上がり攻め」はコマンドが受け付けられるようになるまでは存在しない。しかし、当たり判定が存在していたとは…この起き上がりモーションにあるガード不可能な当たり判定は、中段か下段（一部上段も可）に当てられる技なら入るようだ。

起き上がり攻めはこのことを利用しているようである。

これが起き上がり攻めの基本となるもの。①の段階で接近するのは、回転起き上がりを超えるようにするためである。そして、②の段階で相手が横転を試みた場合、つねに相手方向に入れ続けるが、当たり判定のあるモーションの前には⇒④を入れる（④は入



起き上がり技を重ねてできあがり。



まず、倒したら接近する。

②相手の起き上りを追いつく。重ねられる起き上がり方をした場合、⇒④を入力して再度倒す。

③①へ戻る。

もう誰も止められない！超攻暗軍団

力ぎりぎりまで待つて入れること)。

このパターンが中心となる。しかし、接近しているのに反撃されたら終わりでは？と思う人もいるだろう。しかし、それにもこの起き上がり攻めは対応できるのだ。

起き上がり攻めを知る② 起き上り反撃の弱点

まず、起き上がりにできる反撃は、表一の④番から⑦番までの4つである。

起き上がり反撃はどれも、出かかりは無敵(当たり判定が存在しない)であるので、技を重ねても倒すことはできない。ガードさせれば無論、反撃は受けない。こうしてみると一見抜けられると思うか



密着状態だと当たってしまう。

もしれないが、実はこの起き上がり反撃にも弱点はある。その弱点とは、すかさずしまえば攻撃と一緒、つまり

当たり前さしなれば、余裕で投げ技が狙えるわけだ。下段蹴りも出した後、起き上がりしてしまうので、ウルフ、ジェフリー以外の、じゃがみ状態

ヤラでも投げる事ができるハズだ。

このことから、攻める側の人は倒れている相手に密着して待つのではなく、起き上がり



すかさずしてしまうと...



このとき、投げることがある。

りキックをしゃがみで避けられる位置(密着しているとしゃがみガードできないため)で待ち、反撃が上段できたらしゃがんで避け、下段ならバックステップからすくなくクイックフオワードで投げにいけばよい(これはP規)のだ。特に、ウルフ、ジェフリーなどは、一発で減らせるスプラッシュがあるのも有効な攻め手といえる。

これが再度、相手を倒すことが可能となるわけだ。

さて、これで、起き攻めの強さを少しは感じてもらえたであろうか。次はいよいよ脱出法を考えてみよう。

地面からの脱出① 倒した後の相手をよく見よう!

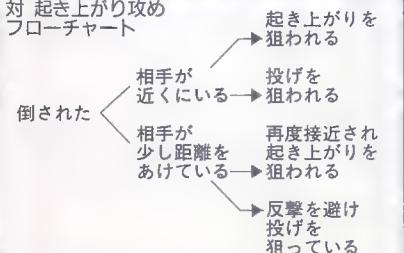
ページ左側にあるフローチャートを見てほしい。起き攻めは、これさえあれば返せるというものはない。倒された後、相手の行動を見ていくつかある脱出法から一つを選ばなくてはならない。

まず、最初に見るのは相手との間合いである。フローチャートにもあるように、相手が密着または近い位置にいた場合、相手はこちらの起き上がり

に技を重ねるが、投げを狙ってくるハズ。だからこのときの起き上がり方は、反撃



反撃は必ず下段キックで...



系が最も有効。そのなかでも横転起き上がり下段キックがよい。相手は横転と判断して

接近してくるので、その足元をすくうことができる。

もし、相手の反応がよく、ガードされたら、すぐ(2)を連打するが昇り逃げ蹴りを出すようにしよう。ポイントとして

いると投げられてしまうことがあるので注意しよう。



スプラッシュを狙う奴には特に有効な逃げ蹴り。

次に、相手が距離をあけていたり、動き回っていたときは、これは投げを狙ってくる率が高い。このときは自分の角度をみて頭か足元が相手の正面にあつたときのみ回転起き上がりでもよいが、回転が始まる前に接近されるとやられてしまうので要注意。最も有効なのは、やはり横転起き上がり下段キックだ。これも相手の接近を誘い、足元をすくうことができるし、通常の横転起き上がりとは区別がつか



この距離は回転を空けて逃げてみよう。

ないので、相手もそう簡単には「起き攻め」を行うことはできないハズだ。



横転からの反撃はよく足元をすくえるぞ。

地面からの脱出② 起き攻めは全キヤラ有効!

さて、なにも起き上がり攻めはジャッキー、サラ、アキラのように、強力な中段攻撃のダウン技(例ジャッキー、D・H・K)を持っている



パイもこのときに腿登裏旋脚を重ねれば、



当たってしまう!

奴の特権ではない。有効な中段攻撃を持っていないパイですら、起き攻めはできるのだ。ではなんの技で起き攻めを行うのか?

実は、パイ、ラウは腿登裏旋脚を重ねるだけでOK。カ

ゲは雷龍飛翔脚、または旋脚りで、ウルフはニーブラスト、シヨルターアタック、ジェフリーはニーアタックで行うことができる。

以上のことから、相手がジャッキー、サラ、アキラでなくとも注意する必要があるのが気をつけよう。

地面からの脱出③ 考えを詰め、脱出の選択を正確に...

いまままで生きてわかって思うが、結局のところは攻める側も起き上がる側も、ある程度選択しなくてはならない。つまり逃げることも必ずできるというところなのだ。

今まで、地面に伏したまま負けて涙を流していた諸君! これを読んだ君はもう一人で立派に立てるはず。

さあ勇気をもって「起き攻め」に立ち向かおう! ちなみに、パーチャコナーでは、読者の質問や情報を待っているぞ! 場合によっては誌面で扱うこともあるのでジャンジャン送ってくれ!



さあ!今こそ立ち上がるときだ!

これが、ラウの究極連係。烈火のあとを押しだけで自動斜上掌が…。

ラウ・烈火虎尖脚コンビネーション

なぜかここに来て突然使われ始めたラウの烈火虎尖脚。わけのわからない小ジャンプキック野郎の強さの秘密はここにある!!

担当：謎の料理長 ウラ



なぜか斜上掌が出る!!



烈火虎尖脚の着地と同時にレバーはニュートラルで④を押すと

自動斜上掌!? しやがまらずに斜上掌が出る

このところ、一部地域でたまもや増えつつあるフウ使い。しかも彼らはやたらと烈火虎尖脚を使いまくる。編集部では、この現象を追っていくうちにあることに気がついた。

さて、烈火虎尖脚を出した

あと、レバーはニュートラルで④を1回押すとどうなるかみなさんは分かるかな? えり立ちジャブ…。そうです。まあ、普通は誰でもそう思うでしょう。私もそう思いました。ではやってみましょう。

…さあ、何が出ました? 立ちジャブが外れ、というのとはわかってもらえたと思います。なぜか斜上掌が出たでしょう。しかもこの斜上掌、ただの斜上掌ではないのである。次に、烈火虎尖脚のあと、目押しで④を4回押してみよう。

そう、あの難しい斜上掌キャンセル④④④④がいとも簡単にさせたでしょう。これでもうわざわざ、斜上掌を入れた瞬間にすぐにレバーをニュートラルに戻して④④④④:なんてメニューくさいことしなくても済むはず。

烈火虎尖脚④×4のあとは



烈火の着地にレバーはニュートラルで④を4回押し出すと斜上掌キャンセル④④④④が出る。

キヤラによるオートヒット連続背転脚

さて、④④④からバク転サマーにつなぐ連続背転脚。この技はあまり知られていないが、キヤラによっては④の1発目が入ってしまったら最後のサマーまで全部ヒットする連続技なのである。そのキヤラとは、アキラ、ラウ、ジェフリー、ウルフ、ジャッキーの5人。④④④の



どうやら④④をくらったとガードできないらしい。クワクワッッッ。

基礎編

烈火虎尖脚の秘密!! 目前は常に二択、三択の塵。このコンビネーションの基本を、「烈火虎尖脚」斜上掌キャンセル連続背転脚」とする。

まず、烈火虎尖脚が相手にヒット(ガードでも可)した時点から話を始めよう。

●ケース1..相手が烈火虎尖脚のあと反撃を試みた場合



もし相手が斜上掌を浮いたら連続背転脚のお手玉モード

ラウ側がタイミング的にミスしていないなら、相手は斜上掌に当たってしまう。最悪の場合、浮くことになる。

●ケース2..相手が烈火のあと、しやがんで(Orしやがみガード)斜上掌をかわそうとした場合

そう、たしかに斜上掌は斜下掌と違って、しやがんだ相手に出しても空振りしてしまう。このプレイヤー、多少はラウ慣れしてるとみていい! いや実は甘い!! 斜上掌は相手が完全にしやがんでいるときのみ空振りするのであって、立ちポーズから完全にしやがみきるまでの途中のグラフィ



しやがみ途中で斜上掌は入る。

ックなら当てることができる。だから、烈火を立ちガードしてからしやがもうとしても時すでに遅し、なのである。

●ケース3..烈火、斜上掌④④④まで全部、立ちガードされてしまった場合

ここまで立ちガードされてしまってもビビるのはまだ早い。相手は最後の二択をしなければならぬのだ。それは、④④④のあと、転身掃脚という切り札が残って

もう誰も止められない！ 超攻略軍団

いつでもどこでも技を止めて、
斬身巴廻掌。



どうやら、君の読みは外れたらしい。こちらが正直に烈火・斜上掌①②③④にすれば相手はすっと立ちガードしていればいい。しかし、最後にラウが斬身掃脚を選んだ場合、ここがしゃがみガードしなければならぬ。

では、①②③のあとには必ずしゃがみガードすればいいかといえは…そこが連環背転脚の強み。バク転サマーの部分には中段攻撃のため、しゃがみガードしていても当たってし



実は、烈火虎尖脚自体が非常に弱い技だったりする。



まう。最後の最後まで相手は立ちロイヤガみの二択をせまられるのだ。

●ケースエクストラ…すべての個所で、技を途中で止めて「あいやあ!!」

最初の烈火を当てたあとから、最後の二択まで、すべてのところでこちらにはもうひとつの選択肢がある。コマンド投げ技の斬身巴廻掌だ。

ここまでの説明で、試合を有利にリードしながら展開できることはわかってもらえたと思う。だが、この烈火虎尖脚、今まで出てこなかった技らしく、攻撃判定が弱い。ジャンプを見てからとにかく適当にジャンプでも打てば落とされてしまう程度の技なのである。最後に、烈火虎尖脚を当てるまでの基本的なタイミングを考えてみよう。

●相手の大技をガードしたあと

アキラの鉄山籠、バイの連環斬身掃脚、ジャッキーのダッシュハンマーetc…このようなコマンド特殊技をガードしたあとなどに仕掛ける。

実戦編

烈火虎尖脚を当てるまでの攻め方

とりあえずこれが基本。

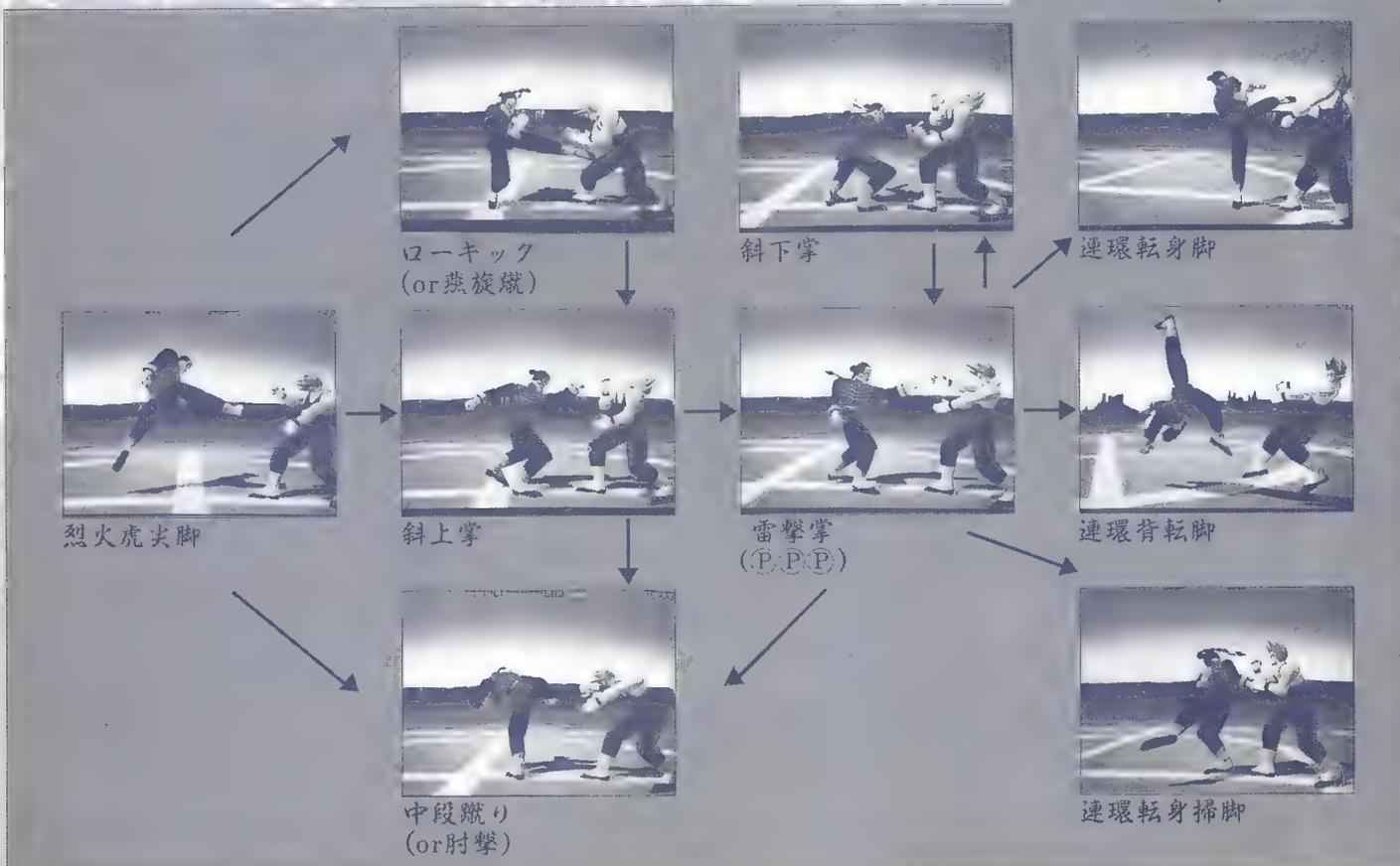
●攻めのバリエーションから中段蹴りや、肘撃、ローキックなど、相手の動きを封じたあと。こちらへんは、相手も結構ガードが硬くなりがちなのでそこを狙え。

●相手の起き上がり時
今号で、起き上がりの攻防について大きく触れたが、起き上がりに技を重ねられた場合、起き上がり下段蹴りが有効なことはもう説明してある。このような下段蹴りをスカして烈火を入れる。もともとはCPUが、こちらの起き上がり下段蹴りを烈火でスカして反撃する手法を真似たものだ。

起き上がり下段蹴りをスカして入れる。読みの勝負だが…



烈火虎尖脚からのコンビネーション例



対CPU最速クリア法伝授

ラウ・チェン

手数が多いナイスミドル、その名は...

好評最速シリーズもこれで4回目。今回は、サラリーマンにも人気のイカすナイスマドル、ラウの最速パターンを伝授するぞ！

担当：心はずでにナイスミドル雪風

ラウでタイムアタックを行う前に、まず、下表の技すべてを確実に出せなくては話にならない。無論、ラウ使いの人ならば問題はないと思うが、特に斜下(上)連環背転脚や、硬直から隙なく斜下(上)連環をつなぐことも必須である。出せない人は、前項のN・O氏の対戦攻略ラウのところを読んで、タイミングをつかんでからチャレンジしてほしい。では、基本となる最速パターンを3つ紹介してからキャラクター別にみていくとしよう。

最速パターン① 斜下掌連環 出し出しパターン

開始直後に、PPP、または①②③④を当て、硬直時間が切れたと同時に再度①②③④を当て、それを数回繰り返して、R・OかK・Oを狙うパターンで、もしCPUが最初の①②③④をくらってくれたときは、2度目を①②③④⑤⑥にし、背転脚でK・Oを狙ってもよい。ただし、後者は、サラ、パイには通用しないので要注意。R・Oを狙うときは4秒50以上、と少し遅め。背転脚にして、K・Oした場合に2秒80とかなり速いタイムがでるので、1セット



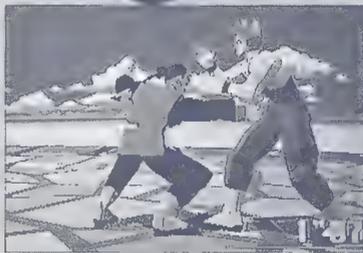
この硬直から...

名称	コマンド
雷撃掌	PPP
斜下掌連環	①PPP
斜上掌連環	②PPPP
斜下掌連環 転身 掃脚	③PPP↓K
〃 背転脚	④PPP↖K
斜上掌連環 転身 掃脚	⑤PPPP↓K
〃 背転脚	⑥PPPP↖K
烈火虎尖脚	↗K
烈火虎尖斜上連環	↗KPPPP
〃 転身掃脚	↗KPPPP↓K
〃 背転脚	↗KPPPP↖K

1セットは極力狙おう。

最速パターン② しゃがみパンチ 斜上掌連環パターン

開始直後に①②③④⑤⑥で接近し、とりあえず①②③④を当て、CPUの動きを止める。この後、⑤⑥を入力すると、たいていCPUはガードせず、しゃがんで待つしてくれるので、②③④をくらってこれる。その後の斜上掌連環も当たってくれるので、体力に応じた背転脚にしてK・Oを狙うパターン。斜上連環の後に再度①②③④を出して繰り返して、R・Oも狙うこともできる。前者は3秒20くらい。後者



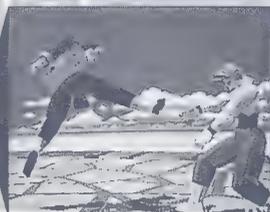
しゃがみパンチを...

は安定しているが、4秒80以上がかかってしまう。

この基本⑥パターンは主に、ジェフリー、ウルフなど攻め



まず、このしゃがみパンチを当て、



すぐさま、烈火虎尖脚！



着地後すぐに⑥を押せば⑦がでるのでここからつなごう。

込んでくるキャラに有効だ。

最速パターン③ 三角入力法 斜下掌連環パターン

開始と同時に、①②③④⑤⑥を当て、隙なく再度①②③④⑤⑥を当て、双方共に当たったときは2回目を①②③④⑤⑥⑦⑧⑨にして、K・Oを狙うもの。CPUの動きに多少左右されるが、現在ラウで考えられる最速パターンはこれしかない。すべて当たり、成功すれば2秒80、3秒20は狙えるハズだ。しかし、開始と同時に①②③④⑤⑥を出したり、隙なくつなげるのは、普通の入力をしていては追いつけない。ではどのように斜上掌を入力すればよいのかといえば、まず、①を入力してそのまま②へ入力。この入力をした時点でレバーを離し、③を4回入力するだ



⑥が4回以上だと連環背転にならないぞ！

けてよい。注意すべきなのはレバーの入力。コマンドを①↓と入力する感じで素早く行うこと。
次に大事なものは、確実にレバーを離し、パンチボタンを4回だけ押すこと。レバーを離さないで、いくら連射をしても①しか出ないし、4回で止めないと②③をつなげなくなるからである。
初めのうちは、なかなかできないかもしれないが、このパターンが一番使用頻度が高い。ぜひ、マスターしよう！
では、キャラクター別に最速パターンをみていこう。

VS ジャッキー ④で手早く いくが、それとでも...

いくつかあるが、最もよいパターンは開始と同時に①②③④を2回当て、硬直時間が解けたらすぐ⑤⑥⑦⑧⑨⑩を

もう誰も止められない！超攻略軍団

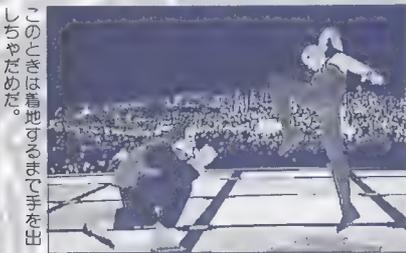
VS ジェフリー
 基本パターンならどれでもよいが、つなぎ方としてよい例は開始同時に④⑤⑥、隙なく⑧⑨⑩を入力、再度③④⑤⑥を入力して、すべて当たれば最速②秒7が出るはずだ。↓④⑤⑥のつなぎにエルボーやハイキックを出すのが隙なく出せば②で済ませるはずだ。ジェフリーは基本的に攻めてきてくれるので、1、2セット目ともこのパターンでOK。不安な人は基本パタ

VS ジェフリー

すべて入れればこの通り。2秒台が2回出ればね！



連続的に入れるもので、タイムは4秒5と少し遅めではあるが信頼性は高い。
 最速を狙うのなら基本パターン①でやるとよい。得られるタイムは②秒80とかなり短縮できるが、信頼性は薄い。1セット目は後者が最速を狙い、2セット目は無理せず前者で切り抜けるのが最もよいだろう。この組み合わせで総合6秒90〜7秒00は出るだろう(基本②でも②秒80は出る)ときもある。最後は↓。



このときは着地するまで手を出しちやだめだ。

VS サラ
 ちと辛いかな...
 まず、開始同時に④を入力するとサラはイリュージョンキック、または、ニーキック系を出してくる。その行動が終わりに次ぎ、④⑤⑥⑦、この後、ストレートリードがレッドスライサーがかかるのでガード、そのガードの硬直解除と同時に④⑤⑥⑦を当てて入れば3秒前半で納まっ

VS サラ

烈火虎突脚がガードしつづからつなげて2秒台だ！



①②を④⑤⑥で開始してやれば、3秒14は出るはずだ。とにかく、稼げるときに稼いでおこう。

VS 父さんパイ

タイムアタックで最もロスタイムをしやすいキャラ。↓P

2秒94は出せるはずだ。カゲは意外と安定しているので問題はないが、コマンドの入カタイミングが遅いと当たらないか、投げられたりするので要注意。

この旋廻りを避けてからの④⑤⑥⑦のつなぎが難しいぞ。



VS カゲ
 つなぎがすべて！
 カゲは少し特殊で、まず開始と同時に④、中蹴りを誘い、すからしたら④⑤⑥⑦⑧⑨を当てて。その後、カゲは必ず、旋廻りを出すので、④⑤⑥⑦⑧⑨を当ててから④⑤⑥⑦⑧⑨を当てて、すくに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、④⑤⑥⑦⑧⑨を決めて3秒50なんてパターンもある。2回目の④⑤⑥⑦⑧⑨でパイが浮いてくれれば2秒80もできるが、確率は少し低めだ。とにかくパイは慎重に攻めよう。

VS カゲ

やをことごとく当て身されてしまい、基本パターンでもうまくいかない。開始直後に④でリング際まで行き、④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、これで5秒50が限度。安定パターンで④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、開始後④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、動きを止め、基本パターン④に持っていき、④⑤⑥⑦⑧⑨はパイに当たらないので使わず、④⑤⑥⑦⑧⑨などで押し、④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、これで4秒50くらいは出るはずだ。その他、開始後パイの行動を待つ(たいていは中段蹴り)、それに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、すくに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、④⑤⑥⑦⑧⑨を決めて3秒50なんてパターンもある。2回目の④⑤⑥⑦⑧⑨でパイが浮いてくれれば2秒80もできるが、確率は少し低めだ。とにかくパイは慎重に攻めよう。

やをことごとく当て身されてしまい、基本パターンでもうまくいかない。開始直後に④でリング際まで行き、④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、これで5秒50が限度。安定パターンで④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、開始後④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、動きを止め、基本パターン④に持っていき、④⑤⑥⑦⑧⑨はパイに当たらないので使わず、④⑤⑥⑦⑧⑨などで押し、④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、これで4秒50くらいは出るはずだ。その他、開始後パイの行動を待つ(たいていは中段蹴り)、それに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、すくに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、④⑤⑥⑦⑧⑨を決めて3秒50なんてパターンもある。2回目の④⑤⑥⑦⑧⑨でパイが浮いてくれれば2秒80もできるが、確率は少し低めだ。とにかくパイは慎重に攻めよう。

キャラ名	実際値	理論値
ジャッキー	3' 50×2	2' 67×2
ジェフリー	3' 17×2	2' 77×2
サラ	4' 10×2	2' 67×2
カゲ	3' 50×2	2' 94×2
パイ	4' 97×2	3' 00×2
ウルフ	3' 26×2	2' 94×2
ラウ	3' 64×2	3' 17×2
アキラ	3' 60×2	3' 10×2
合計	59' 48	46' 52

VS ウルフ

ウルフには有効なのが②つ。まず1つ目は、開始後④でミドルキックを誘い、すか

④⑤⑥⑦⑧⑨で攻め切れ！

VS ラウ

基本③で問題なし！

前者は、最速2秒80、後者は3秒27と少し遅めではあるが、後者のほうが確率も高く、操作も幾分楽なようだ。

この当て身さえなきゃ...
 したら④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、隙なく再度④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を当ててK・Oを狙うものと、開始後、④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、すくに④⑤⑥⑦⑧⑨を当て、④⑤⑥⑦⑧⑨を決めたと同時に再度④⑤⑥⑦⑧⑨を入力し、当たったら④⑤⑥⑦⑧⑨に変えてK・Oを狙うものがある。



まず、開始と同時に④を入力して側面を誘い、後は基本③④⑤⑥⑦⑧⑨。最速で2秒80は出せるぞ。

最後にラウのCPU最速パターンは、カウンターで浮いたり浮かかったりでかなりかわる。理論値はあくまで理論。5秒台がれば相当なものだよ。



アキラの権門は確実にガードせよ！

LETHAL ENFORCERS II

リーサルエンフォーサーズII

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

前半2ステージ、「銀行強盗」と「駅馬車襲撃」を攻略。まずは軽く腕試しといこうじゃないか！ページ数が少ないのは気にすることないぞ！！

ゲームストのヤングガン：TOSHI

攻略に入る前に
ちよこ一言…

えーとですね。7/15号のリーサルIIの紹介記事。いくつか間違いがあったので訂正します。

まず列車強盗のステージで「止まっている列車」と書きましたが、実はちゃんと走っています。

もう一つは無抵抗入、味方を撃つても、アイテムはなくなりません。以上すまんせんというところで今回は、銀行強盗のステージと、駅馬車襲撃のステージを攻略するのでよろしく。

ボスだけ注意！
銀行強盗

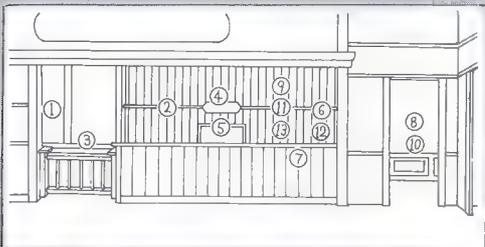
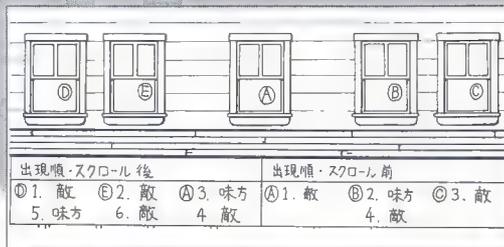
一応最初のステージということで、腕試し程度の難度だ。言い換えれば、一番ミスをしてはいけないステージでもある。まずざっと注意点を流していってみよう（敵出現地点はすべて図を参照）。

この面は大きく3つに分けてみた。

正面玄関
さらにこのシーンを2つに分けて、まずは入り口。



マップ画面はスタート直後。一
拍おいてください。



「BANK」と書いてある看板を撃つと、いきなりライフル弾を手に入れることができる。だが右から左へスクロールして、もう一度取るチャンスがあるのだから、すぐに取るかどうかはまあ、せう。

入り口を上へスクロールし、標的を5つの窓に絞れるシーンに。真ん中の窓を挟み、右3個、左3個ずつに分けて狙いを定められる。当然敵だけでなく、無抵抗入も顔を出さず。

銀行内部
ほとんど同じようなシーン



無抵抗入を装うゴッドだ。すぐに
シユート。

だがこもも2つに分け、受付場所から（左から右へスクロール）。

まず目の当たりにするのが2丁拳銃。すぐさま奪取してほしい。右へスクロールした地点ではただのザコで、無抵抗入を装う奴が一人居るが、ためらわず撃て。

間をおき、違う角度から受付場を見ることになる。最初に赤い服のザコが出現。次に出てくるのは味方なので、撃たないように。またパターンによっては、赤い服の敵の次にもう一人のザコがでるときもあるぞ。



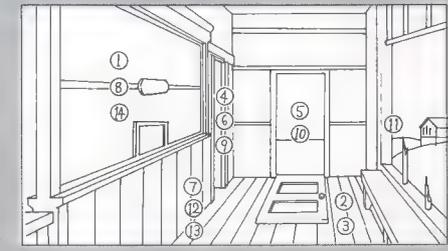
結構いきなり出てくる悪魔君、
邪魔だよ。

このシーンで注意すべき敵は、ドアの正面に堂々と立ち塞がる奴だ。こいつは一発では倒れないので、ショットガンは絶対になくしてはだめだ。左から低い姿勢で出現する奴を倒し、ガトリングガンを手に入れ、次のシーンへ。



何はともあれ、ショットガンを手に入れる。
入れよう。

車に乗っているビッグキャノン、ジョー。そいつを撃て。3門あるが真ん中の砲台はほぼ使用せず、左右の砲台を主に使い分けてくるぞ。さらに一つの砲台で、一度に2回撃つ習性がある（パターンによっては真ん中も使う）。



また最初のボスということ
で、適当にやっても勝てな
くはない。



この低い姿勢の奴を撃てば、ガ
トリングガン。



主に連続2発撃ってくる。覚えておこう。

もう誰も止められない！超女暗軍団



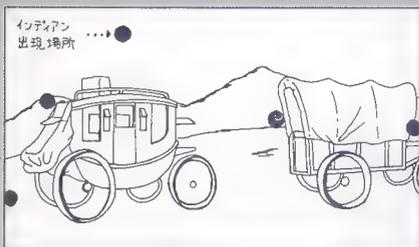
アイテムは何か物を壊してこれが味方の騎兵隊。出現前にフアンファーレが。

このステージのもう一つの特徴は、常に右へスクロールしている点だ。常にスピード感溢れていてそれなりに楽しいのだが、アイテム取りが難しい。

すぐに取れない。ボスとして



「インディアンを早く」…
「駅馬車襲撃」
このステージのいいところは、無抵抗者が少ないこと。馬車の御者との女性だけなのだ。その代わりかどうかは知らないが、味方の騎兵隊が敵と見分けがつきにくい（同じような服を着た敵がいる）。見分け方はラッパを吹いているかどうか。もちろん騎兵隊のほつが吹いているぞ。



インディアン 出現1場所



撃つてはいけない人たち。インディアンはこの時点で狙撃せよ。

も出現するが、このステージは例外。敵を倒したときのみだ。ゆえにアイテムの出現を確認したら、迅速に奪取すべし。
「貨物馬車」
中に女性を乗せた馬車をすざると、後続の貨物馬車を中心とするステージだ。
いきなり敵はこの馬車の屋根に、火矢を放つ。「一応撃ち払うことも可能だが、無視しても一向にかまわない。それと駅馬車ステージ全体を通して言えることだが、インディアンは速攻で撃ち殺してくれ。放っておくといつまでも矢を射てくるぞ。前半は比較的簡単に狙えるが、後半のこのシーンでは馬車の前後にひそみ、見え隠れしながら矢を射てくる。このことさえ迅速に対処すれば、ボスまで死ぬ要素はほとんどないと言

える。
ボス
馬車の荷台から転がしてくる樽を壊しつつ、クレイジーリバーティー ルーティーを撃つ。このボスはある意味、銀行強盗のステージボスよりも弱い。いや最弱と呼んでもおかしくない。
つまり樽を投げる前に撃つてしまえばいいのだ。そうすると自分の所に樽を落とさず、こちらには転がってこない。これを繰り返していればいいのだが、やはりリロードのタイミング上、一方的に勝つというとは難しく、むこうのペースにはまってしまうこともある。それならそれで、またこちらのペースに戻してしまえばいいけどな。

ちょっと待ってよ…

実はこの日エンフォーサーズⅡ、パターンが均一ではない。ステージセレクトの順番によって、出現する敵、しなない敵がいるのだ。ただし出現場所が変わることはない。要するに多く敵が出現するパターンは、難度が高いということだ。
セレクトの順番だけでなく、プレイ時間によってもパターンは変化し、アイテム出現も変わってくるのだ。銀行強盗はそうでもないで書いたが、駅馬車ステージは特に激しいぞ。
ということなので、現在研究中（助けてエー）。

最新ゲーム情報が満載の

月刊 コインジャーナルは おいらの強～い味方。

たとえば

●基板、筐体が欲しいキミは…

「中古機情報」で、お買い得機を
みつけよう!

●新製品やインカム情報が
気になるキミは…

「ニューマシンインフォメーション」や、
「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に¥1,650(送料込)
を入れて送ってネ!

株式会社コインジャーナル

〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891



コインくん

ファイターズヒストリー ダイナマイト

©1994DATA EAST CORP.

必殺技ピックアップ&対戦攻略の二部構成なのだ。

担当：TKO

先日、読者からいただいた八ガキの中に興味深い内容のものがありましたので、要約してご紹介しましょう。

①密着立ち小キックキャンセル4つボタン同時押しニードルシャワー(以下4NS)が、異様な威力を持つらしい。

②対戦中、ダッキングで突っ込んでモロにザイイに押し、牽制のつもりで出した4NSの1発が偶然頭部にヒット。弱点も無事、体力も半分近く残っていたはずなのに、ザイイは倒れしめた。

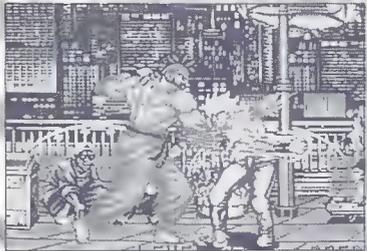
以上の文末には「真相を調べて」とありましたので、早速調べてみました。すると、

キャンセルして三発目を当てるのが条件

まずは①。これはジャンだけではなく、ザイイの4つボタン同時押しバルカンフック(以下4BH)でも同じ現象を再現できた。

これは通常技をキャンセルして4NS or 4BHを当てるだけでいい。ただし、必ず三発目を当てる必要があった。

ちなみに三発目とは、NS or BHが9回連続で当たったうちの最後の1発を指す。そう、実はこの「最後の1発」が



密着状態からキャンセルで出せば、確実に狙える。

異様な威力の源だったのだ。最初の通常技は、キャンセルのにかかる立ち技なら、大でも小でもOK。要は三発目さえキャンセルで当たればいい。連打で出した場合とでは、その威力はまさに雲泥の差。なぜかのような仕様になっているのは不明だが、取りあえず「ボタン連打で出す」意味は薄くなったと言える。

続いては②の例だが、こちらは①と異なり「単発で4NSがヒットした」だけにもかかわらず半分近くの体力を奪ってしまった訳だが、発生条件を①に準じて考えると、その威力の説明がつかない。取りあえずは、状況を再現すべく調査を開始。結果は：

ダッキング直後、4NSの三発目のみがヒットしていた

順を追って示すとザイイが「4NSの三発目が当たる間合いへ」ダッキングで突っ込む。体を起こしかける瞬間にジャンが4NSを入力。ダッキング終了直後に硬直時間が生じると同時に、4NSの三発目がヒットとなる。



この瞬間に4NSを入力。一瞬でも入ると普通の威力に。

違いがあると考え「硬直時間中にヒットしたために威力が倍増した」と判断していた。ところがさらに調べてみた結果、同じ現象が異なる条件下で発生してしまったのだ。

虎流砕の終了直後といったほぼ同条件で発生する例にとどまらず、攻撃中のティールウゴンや、通常技であるジャン/カルフのスライディングなど、必殺技だけではなく、通常技にすら発生したとなると、これは一体どういうことなのだろうか？

●お互いの技を出す間合いとタイミング、どちらを外しても再現しない
●4NS or 4BHは、三発目のみが当たっている
この二点となる。ここから、

「必殺/通常を問わず、技の出ている最中もしくは終了直後に、それぞれ特定の間合いとタイミングで4NS or 4BHの三発目がヒットした場合、発生する可能性がある」という推論を導きだせそうだが、いかなるものだろうか？

ただし、通常/必殺技の種類によっては4NS or 4BH自体が判定負けしたり、一発目が先に当たってしまうことがあるため、それらに対しては発生しないと思われる。

①のいずれも、単体の威力はもとより、弱点にヒットした際には壮絶なダメージを相手に与えることができる。特に②のような状況では、不幸にも弱点にヒットしてしまったため、一撃で半分近くの体力を奪い去ったのだらう。こうしてみると確かに威力は凄いのもの、①はともかく②は意図して狙って当てられる代物ではない。ただし、元々牽制で使われることが多い技

のため、偶然ヒットする可能性は(組み合わせ次第では)常時残されていると言える。



攻撃の最中にヒットしてのと同じ状況が発生する。



①を連続技に應用すれば、凶悪な威力を発揮する。

①②は、発生条件の違う部分に謎は残るが、それはこれからの展開次第で判明するかもしれない。

最初で最後の女キャラ！

フェイリン

顔はともかく、素晴らしい衣装を身にまとった彼女は美しい…とは思わない（ファンにはスマン！）。

担当：ディオ/Toshi

私は女キャラが嫌いだ。理由は…いや、あえて言うまい。しかしフェイリンは嫌いではない。
この矛盾とも言える屁理屈がなんとなく分かる君、同志となつて一緒に極めていこうじゃないか？フェイリンの対戦攻略を…。

フェイリン たる所以

フェイリンの強さはなんといつても対空兵器、白鶴双飛拳にある。この必殺技の特筆すべき点は、攻撃判定のてかさだ。上方にはそれほどでもないが、横方向にとんでもなく広い。



縮脚拳で跳はせて…



白鶴双飛拳で落とす。フェイリンの基本パターンだ。

蠅螂拳や足払いで相手を落とすように仕向け、この白鶴双飛拳で落とす。これがフェイリンの基本戦法だ。
一見待ちに思えるこの戦法、実際待つことがかなり強いが、それほど徹底すべきではない。なぜならこのキャラは必殺技一つ一つが、あまりにも隙がありすぎるからだ。

この、連続技が入りやすいゲームでは、この欠点は命取りになりかねない。しかし案するなかれ、フェイリンは攻めてこそ、そこ強いぞ。つまり攻めと守りをバランスよく組み立て、長所を生かし短所を殺す。これを課題とし、特別に使い方をみていこう。

小と大を 使い分けよ!! 白鶴双飛拳

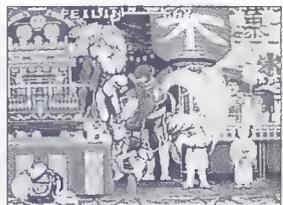
ほとんどのキャラが、しゃがみ大パンチが強い対空技になるのに対し、フェイリンは通常技の対空がほぼ信用できない。そんな欠点を補えるほど、白鶴双飛拳は強く、用途も豊富なのだ。

●対空
無敵時間に確実に当てられるなら、小・大どちらでも構わない。だが小のほうが安全ではある。

隙が少ないというのは当然だが、実は真上の敵に対して強いのだ。これは腕を振り上げて、戻すまでのスピードに関係し、小のほうが速い。したがって大を出す、相手が真上から背後に移動する（めくる）ように跳び込んできた場合に、まだ腕が下にあるスカることが多い。狙ってくるプレイヤーもいるし、仮に小でスカってもまだ安心だ。

●カウンター
それほどリスクを背負うものではない。主な方法は無敵

時間を利用して、敵の飛び道具を避けつつの攻撃。無条件に大で行うべし。



ヤバエ！もう通りすぎてるよ！この後が怖すぎるうー。

大の白鶴双飛拳は無敵時間攻撃利用共に、小と比べものにならない。飛び道具を撃つてこなくとも狙っていけばいいし、キャラの手足に当てるようにギリギリの間合いなら、ガードされても反撃を受けつらいぞ。

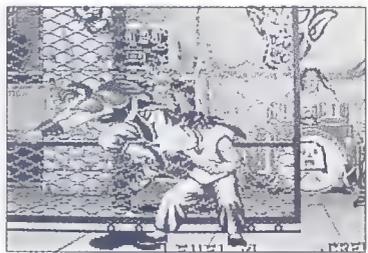
滑降白鶴双飛拳も同じ使い方ができる。こちらは小・小どちらもガード後の隙がでかいので、威力のある大を出しているところ。



こんなギリギリの間合いで当てても主導権を握る。

全キャラ中最強! 跳び込み大パンチ

ジャンプ大パンチが、マジで強い。リーチもあるし、判定も申し分ない。しかもこのゲームでは珍しく、超めくりやすい（良し悪しは別）。



こんな足先まで判定がある。このゲームでは珍しい。

連続技を狙うならちようどめくらないように当てよう。もちろんこの場合、少々、弱くなるが。ただ勝つだけなら、先端をカスるようによればよい。通常技の対空なら、最低でも相打ちに持つていけるぞ。

一度跳び込みが成功したらしゃがみ大パンチをキャンセルして、滑降白鶴双飛拳を入れて4段。間合いが離れていなければ、しゃがみ小キックを1または2発入れるのがベスト。

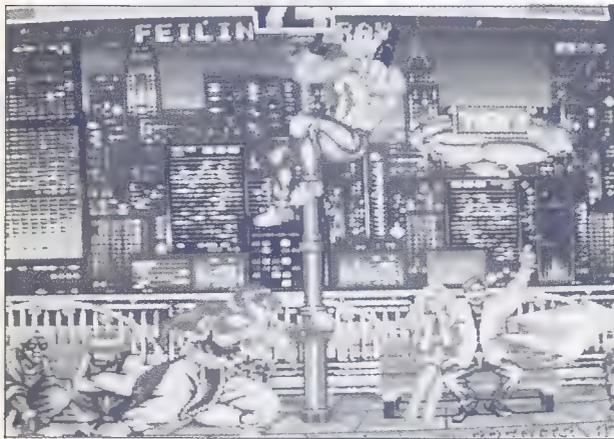
連打するでない! 大足払い

小足払いを連打し、跳び込めない相手は歩いて来るしかない。そこにピシッとこの大足払いで転ぶすが、実に最適。

大足払いが出るのが速く、リーチもある。しかし戻りが遅い。ゆえに連打を禁止し、一発一発を当てること。

常識的にはキャンセルして蠅螂拳を出したいが、あまり好ましくないぞ。蠅螂拳は出るのが遅く硬直時間がたつぷりあるから、余裕で相手は跳び込める。本来の目的であるカタメの役割をまったくこなさないのだ。

基本的にフェイリンの使うべき通常技は少なく、すべて横方向に強い。常に相手キャラは届かないが、フェイリンは届く。そんな間合いを意識しつつ闘っていこう。どうでもいいけど、漢字ばかりで疲れたよ。



出るのがマジで遅い。大足払いキャンセルの意味が…ねい！

跳ばして、落として、跳び込んで!! マットロック対戦攻略

弱体化が目立つマットロック、必殺技が弱くなった分、基本技を決める!!

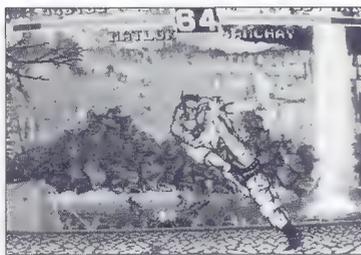
担当: MAN

マットロックの必殺技は、どれもタメ系なので対戦などでは待ちブレイクになりがちだ。しかし、待つと対戦がワンパターンになり、あまり面白さが感じられなくなるので、できるだけ攻めて闘おう。

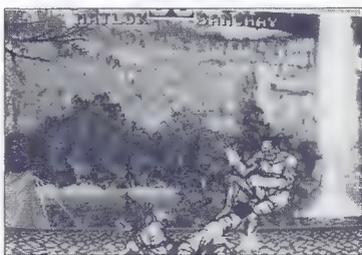
マットロックなら やっぱり 対空兵器!!

前作もかなり強かった対空兵器、大足払い(遠距離離用)十しゃがみ大パンチ(近距離)の変わりばえは全くと言っていいほどない。

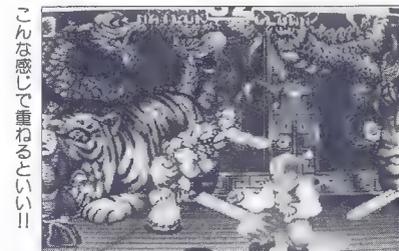
この2つが使えるから、前回の黄金パターンである、スピンングウエーブで相手を跳ばして、遠距離が、近距離の



まずはこれ、強いんだな〜っ。



これも強力、ほかにもいろいろと使える大足払い。



こんな感じで重なるとい!!

対空で落とすパターンは当然使える(しかも超強力!!)。今回は、この2つのほかにも垂直ジャンプ小パンチがかなり強くなっている。さらに、手が出ている時間かなり長いので、使いやすさもなかなかである。

また、垂直ジャンプ小パンチを使うタイミングは、2通りある。1つ目が相手のジャンプにできるだけ早く反応して、敵が攻撃してこようがおかまひなしに小パンチを出す戦法。

2つ目は、起き上がりに強い必殺技を待っていない敵に有効な戦法で、相手の起き上がりにもその小パンチを重ねる。パンチの間合いは、できるだけ離れて、手の先っぽがカスるようにするとよい。入った後は、小足払いから大足払いをからめて連続技につなげられるのも、うれしい点である。

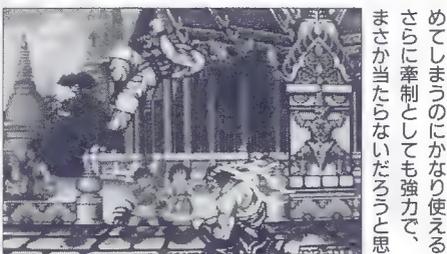
2つ目のほうは対空兵器ではないが、かなり使えるので覚えておこう。

ヘッドキックは 長い子が弱い

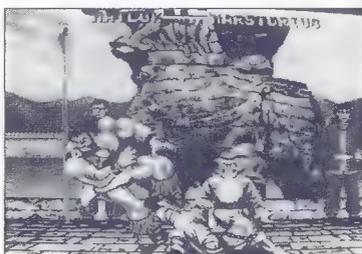
いまだにしゃがみガードができないオーバーヘッドキック

クだが、先ほども触れたように、技を出してから攻撃判定が出るまでに時間がかかりすぎて、すぐに見切られる恐れがある。それに加えて、スピードも少々遅くなっている。こんな技だが、うまく利用すると相手の飛び道具を跳び越したり、オーバーヘッドが入った後に連続技が入るなどいい面もある。どうかこの技を見捨てないでくれ。

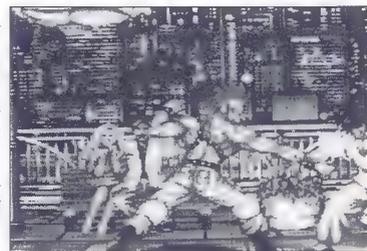
また、前作よりもかなりリーチが長くなった、遠距離立ち大パンチ。これは、めちゃくちゃリーチが長いうえにキャンセルもかかるので、相手を固めてしまふのにかかり使用。さらに牽制としても強力で、まさか当たらないだろうと思



反応されやすくなった。ちくしょ〜っ!!



入ったら決まるよ〜っ。



のび〜る手、ガツンと一発!!

うような、かなり離れた間合いからでも使える。当たらずとも、相手が突っ込んでくることが多いのがうれしい。牽制では、出し過ぎずたまに出すのがよい。連続して2〜3回がいいところで、それ以上出すと先読みされる可能性があるぞ。注意しよう。

基本技の中では、遠距離立ち大パンチのほかにも、もう一つ強い技があるぞ。それは、ジャンプ小パンチで、先ほど説明した垂直ジャンプ小パンチも強いが、これもなかなかいいぞ。跳び込みはもちろんのこと、空中戦でもほとんど負けることはないので、かなり多用できそうだ。



弱目で攻撃するワットロック。男らしいね〜っ。

マットロックのしゃがみ技(小パンチや小キック)は、どれも前作と変わらずに強い。しかも、小技が一発でも入った後には、続けて大足払いもオマケで入るので、小技が入った後は大足払いを入れるよう習慣づけておこう。

また、飛び道具のスピニングウエーブだが、全キャラ中一番スキが小さいといえ、非常に強い。先読みさえされなければ、いくら打ってもOKだ。跳んで来られても、まずはガード対空兵器で落とせるぞ。また、スピニングウエーブはさまざまな技のキャンセルとして使うとかなり面白い。オーバーヘッドとスピニングウエーブを使い分けて、相手の動きをひっかけ回すのも一つの戦法だろう。

今回のマットロックは、中攻撃がない部分に弱さを感じる。しかし、使えば使うほど強くなるので、せひとも持ちキャラの一つに、いや、サブキャラとしても使い込んでいこう。



何にでもキャンセルがかかるワットロック。

野に咲く一輪のバラ 私の名は…

ジャン 対戦攻略

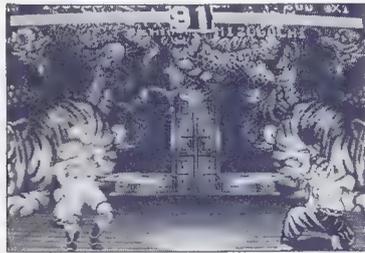
新技フリック・フックとスライディングで格闘技界でも頂点を目指せ。

担当：かんぬき

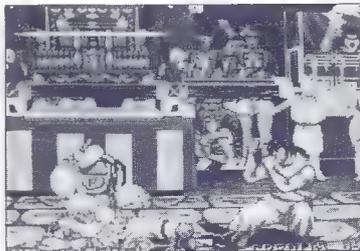
スライディングでくりまくる

前作のジャンは必殺技が少なく、どーも攻め手に欠ける感があった。しかし、ダイナマイトのジャンは違う。新たに無敵技、フリック・フックを加え、より攻撃の幅が広がった。では早速新生ジャンの攻め方を説明していこう。

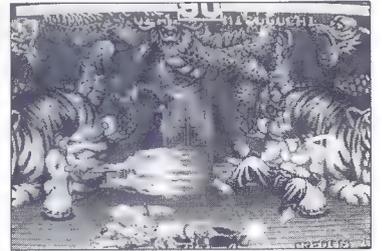
ジャンのジャンプは滞空時間がかなり長い。先読みがバツリ決まれば攻撃が入ってくるが、相手によると見てすぐ跳び込んでガードされちゃうほどなので、あまりジャンプ攻撃は多用せずに、レバー右斜め下キックボタンのスライディングから攻めこむことを薦める。特に大キックの大スライディングは滑る距離が長く、意外と速いため、相手が飛び道具を出した時(ちなみにごついタイガーバスターカや、カルノフの下段ファイヤープレスなどは抜けれません。念のためや大攻撃などを空振りした時などに)出すと見事に転んでくれる。おまけに、一度スライディングの攻撃判定が出てしまえばホンの少したが、出かかりにスキあり、リーの絶招歩



こんな速くても…



ヒ〜評して。



転んでくれマース。

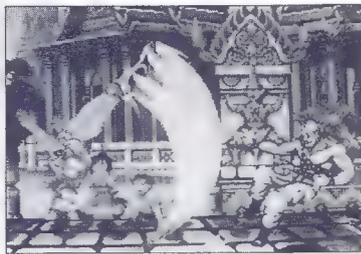
法などの突進系の技も止められる。

しかし、この大スライディング、ガードされてしまうと硬直時間がえらく長く、特に至近距離でガードされてしまうと、必ずと言っていいほど反撃をくらうので(特にリー)乱発は避けてほしい。

次に、小キックの小スライディングだが、滑る距離が短く飛び道具を抜けることは難しい。それに当たったとしても相手は転ばない。じゃあ大スライディングだけ使えばいいじゃん、と思ったあなたは早とちり。実は小スライディング、硬直時間がけっこう短いのだ。そして、新技のフリック・フックのコマンドは下溜め技。スライディング

のコマンドは、右斜め下。カンのいい人は気づいていると思うが、スライディングは、フリック・フックを溜めたから移動できるのだ。フリック・フックは、出した後、後方に飛んでいってしまふ技なので、ガードされても大して怖くないが、その代わり前方にはあまり強くない。そこで小スライディングで相手に近づいて、フリック・フックを当てるといってもできる。具体的な例を挙げると、お互い足払いが当たると、お互い足払いが当たると、当たらないかの距離で警戒している時、小スライディングを出し、相手が出した足をフリック・フックで切る、といった具合だ。もしガードされても、大で出せば遠くまで飛んでいくので大した反撃は受けないハズ(一部のキャラ除く)。

このコマンドは、右斜め下。カンのいい人は気づいていると思うが、スライディングは、フリック・フックを溜めたから移動できるのだ。フリック・フックは、出した後、後方に飛んでいってしまふ技なので、ガードされても大して怖くないが、その代わり前方にはあまり強くない。そこで小スライディングで相手に近づいて、フリック・フックを当てるといってもできる。具体的な例を挙げると、お互い足払いが当たると、お互い足払いが当たると、当たらないかの距離で警戒している時、小スライディングを出し、相手が出した足をフリック・フックで切る、といった具合だ。もしガードされても、大で出せば遠くまで飛んでいくので大した反撃は受けないハズ(一部のキャラ除く)。



ひっかかりましたね。

使えない？ 隠し技ロンタート

格闘ゲーム初の前タメ(コマンド→溜め→)は、出かかりが無敵で飛び道具を抜けるが、一発目が当たっても二発目が当たる前にほとんど返されてしまふという謎の

技。これを出すくらいならスライディングを出したほうがいい。しかし、この楽しい動きを封印してしまうのは惜しいので、屈辱技として大いに活用しよう。



一発目が当たったところ、この後反撃を受ける。

通常技

ざっとだが、使える通常技を並べてみよう。

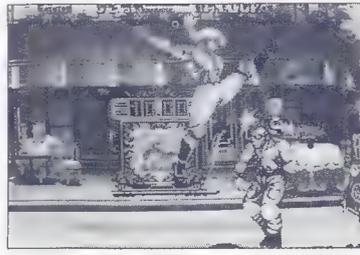
まずは、しゃがみ大パンチ。前作のメイン対空兵器はいまだに健在。溜まっていな時は重宝するぞ。次にジャンプ小キック。スライディング(特にカルノフ)など、思ったよりもつぶしてくる。しかも、くらい投げられやすいので多用は避けようが吉。最後は



今日はいい天気だなあ。



この技も…



つぶしてくれませう。

今日もすべって明日もすべれ!!

ジャンの対戦は、スライディングの比重がかなり重いので、スライディングが入りづらいザイ、ガードされるとかなり痛いリーなどには苦戦を強いられるだろう。しかし同時に押し二ードルシャワーの発見によって、ジャンはさらに強くなった。今まで待っていた人も、これから使う人もゲームセンターでこの怪しいバリジャンを使って鼻れよう!!

悪霊都市を解放し、
次元の彼方へ...

©TAITO CORP.

ライトブリンガー

LIGHT BRINGER

ライトブリンガー™

長い迷宮を抜け、究極の
魔法生物と対決だ！

担当：SIVA

ここを抜ければ
クリアも目前

いよいよ3面・北の廃墟
「パレノア」に突入。この北
の廃墟は昔から悪霊都市とし
て入々に恐れられている都市
である。

ここには悪しき魔導師ウェ
ノムとその下僕、レッサイデー
モンが待ち受けている。奴ら
と闘うためには、パレノアに
古来から伝わる魔石を解放す
ることが必要だ。このシナリ
オでは、この魔石を3つ解放
すればボスの部屋へ行けるぞ。



複雑な迷宮を
突破せよ!!

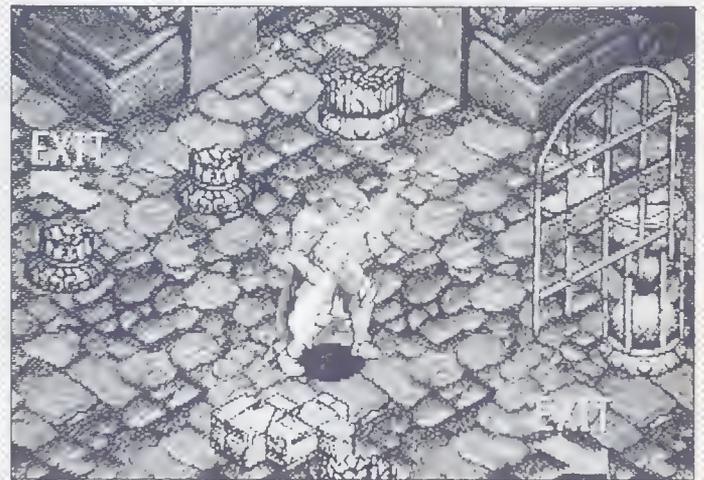
なによりまがまがしい雰囲気。

ようやく後半に突入した攻
略だが、この3面は全4面中
最大の大きさを誇るマップだ
。それだけに3面に費やす時間
も相当なものになるが、ここ
さえ抜ければクリアは見えた
も同然だ。

今回の攻略ではクリアを楽
なものにするために、稼ぎに
ついても考えてみたぞ。

北の廃墟
究極の3択!!

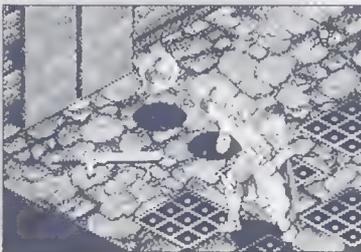
まず、この3面はスタート



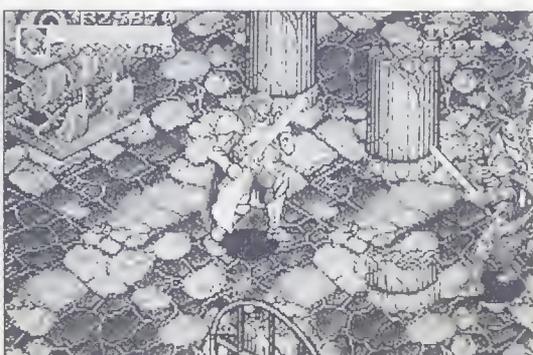
スタート直後だけに迷う3択。

の部屋でいきなり3つのルー
トに分かれている。この面が
楽になるか、または稼げるか
はすべてここでこのルート選択
にかかっているという一番重
要ともいえるポイントだ。

結論からいうと、キャラに
よってもある程度の違いはあ
るのだが、ここは右へ進むル
ートを選ぶとよいだろうと思



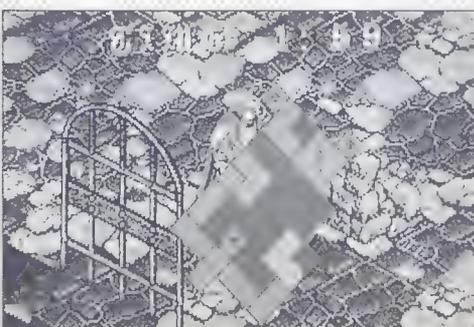
20万ポ。アッシュは左へくるといきなり



ことが可能である。このルー
トを選択した場合、石像から
出現するアイテム次第ではボ
スに辿り着くまでにレベルB
は堅いぞ(レベル上限値は9)。

効率的な
レベルアップ
のために……

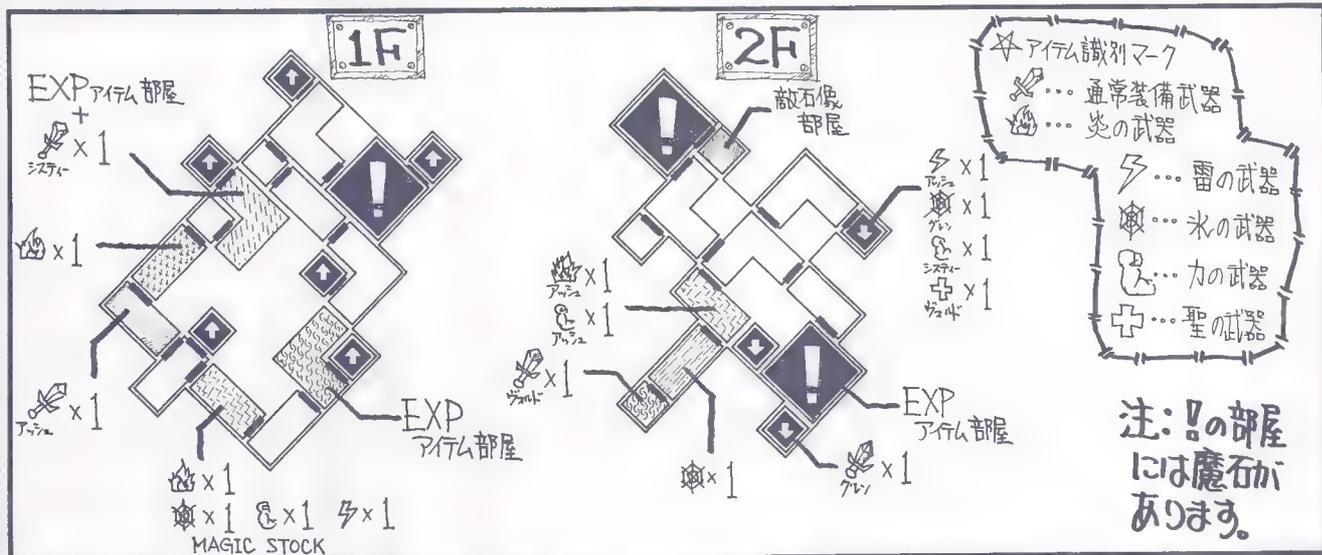
小見出しにも書いてあると



この他に2層もあるという広さ。

もう誰も止められない！ 超女暗軍団

3面北の廃墟バレンアMAP

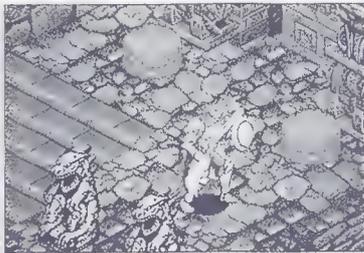


注: !の部屋には魔石があります。

こちら側の石像は後で壊すこと。



この床スイッチに注意してください。

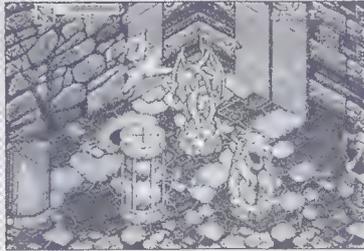


●宝箱その1
これは意外と盲点になりやすい宝箱だ。この宝箱は石像を最初に壊せば4つ降りてくる宝箱をすべて入手できる。これはキャラ別の武器アイ

これで宝箱4つGET！

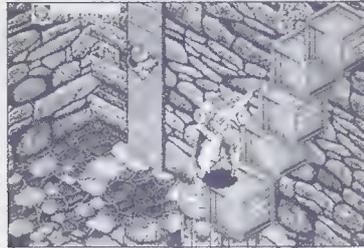


この石像は注意しよう。



を壊すと画面上方から降ってくるもののだが、実は床のスイッチと連動しているのだ。つまり、床のスイッチを入れてしまうと、たとえ石像を壊しても宝箱は入らなくなるわけである。この宝箱を入手するためには、石像を壊す前に床のスイッチを入れなければならないように心掛けよう。
●宝箱その2
その1と同じように画面上方から降ってくる宝箱であるが、この宝箱はいくつかある石像の壊す順番に密接に関係している。とりあえず並んでいる石像のうち、奥にある石像を最初に壊せば4つ降りてくる宝箱をすべて入手できる。

こういう具合だね。



しかし、これには注意することがひとつある。というのは木箱を積み重ねていくのではなく、床から積み重ねていくのではなく、

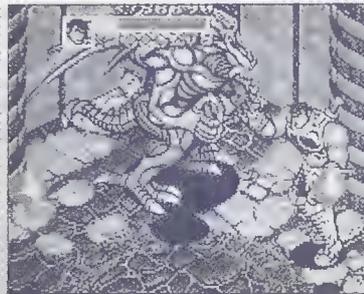
●宝箱その3
これはスタートの部屋から右へ行った最初の部屋だ。この部屋には入り口の受付近上から無限に落下してくる木箱がある。実はこの木箱を積み重ねることによって部屋の上に隠されている宝箱を入手することができる。

間違っていても手前に並んでいる石像を最初に壊すことはやめよう。入手できる宝箱が少なくなってしまうぞ。



間違えるこんなハマり。

こいつがボスのレッサードモンだ。



ここでこの面のボスであるレッサードモンの倒し方を伝授しよう。

魔法が生み出した
悪しき生物
レッサードモン

この部屋の中央付近にある石柱の上に置かれている木箱の上から木箱を積み重ねていくという点である。こうすれば効率よく上の段に上がることができるのだ。

これはオシイよね。



レスサードデーモンはかなりの強敵である。しかもこの闘いで相手にするのはレスサードデーモンのほかにスケルトンまでいる。しかし、決して倒せない相手ではない。多少運がからんでくるが、全キャラでアタックボタンを押すことによる通称「百段攻撃」が可能だ。百段攻撃とは、連続攻撃(4段1セット)の1段目の攻撃を出し続けることで敵に攻撃のスキをあたえない攻撃のことである。敵キャラによってはいくらでもスキがくらくらいポースになってしまい簡単にはまってくるのだ。特に連続攻撃にスキのあるアッシュやヴォルドは連続攻撃以上に使える戦法だ。覚えておくとよいだろう。

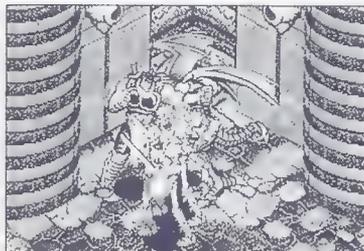
先にこの闘いには運がからむと書いたのはスケルトンの存在があるためである。レスサードデーモン自体は、密着して百段攻撃をすることで簡単にはまるのだが、自キャラのポジションをうまく調節しないと百段攻撃をする最中にスケルトンに背後から攻撃されることになる。ということで、百段攻撃をするときはなるべく壁などを背にして闘うのがよいだろう。うまくいくとスケルトンもろとも百段攻



ボスの動きをよがりて近づいてはいけない。



まぐハシツと1発。



かなり使えの百段攻撃。



あつ、スケルトンがいやがる。撃にはまってくるはずだ。プレイヤーの幸運を祈る。

マメ知識
今回は非常に
おいしい情報だ！

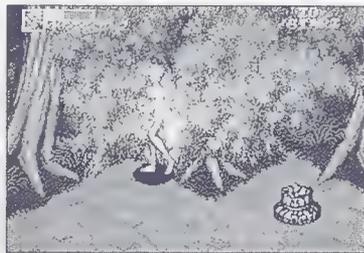
今回で2回目になるこのコ

1ナ。読者の方からの質問もこの場で答えていくので、注目してください。今回の情報は特に見逃さないぞ。

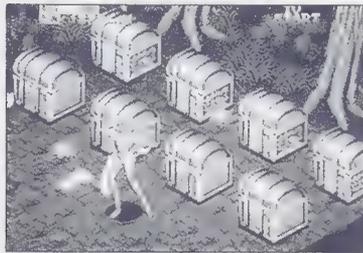
隠し①
1面には重要な隠し部屋がある

1面のスタートから3番目の部屋は上と左2つのルートに分かれているが、このルートを上へ行った部屋に、実は隠れ部屋へ通じるルートがある。

このゲームをプレイしたことのある人なら経験があると思うのだが、この部屋にある石像を壊すと地震が起きたようになるよね。そうしたらイラストに書いてあるように進んでみよう。見事隠れ部屋へと行けるはずだ。

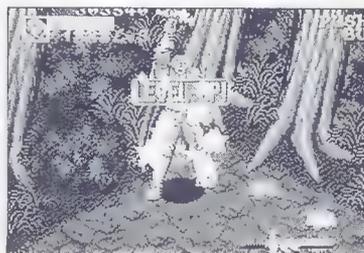


この森へ入っていくのだ。



こいつはゴージャス！

この部屋には宝箱が8つある。武器アイテム・シールド・ライフアップ・経験値アップ・トラップといった内容になっていて、これを見ただけでも豪華だが、なにより嬉しいのは武器アイテムに通常装備のものがあることだ。すでに書いたとおり、このゲームでは現在装備している武器



ここで2回目のレベルアップは早いぞ。

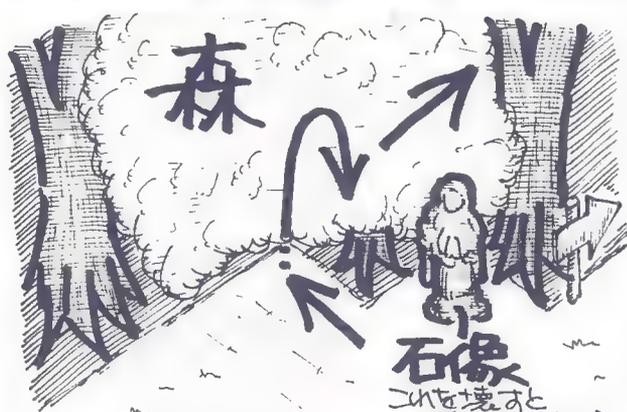
と同じものを手にいれるとポイントが加算される。つまり、この部屋へ通常装備のままくと、通常装備のポイント20万ポイントが加算されるのである。おそらくここで通常装備を取ればレベルアップは確実だろうし、この部屋へ行っておけば後々の展開も楽になるぞ。

隠し②
1面の滝の裏には別ルートがある

これについては知っている人も多いと思う。1面の浮遊床があり、背景に滝が流れている部屋には滝の裏に入り口があり、別ルートへ行ける。

隠し③
レベルの上限値は9、スコアによってレベルアップする

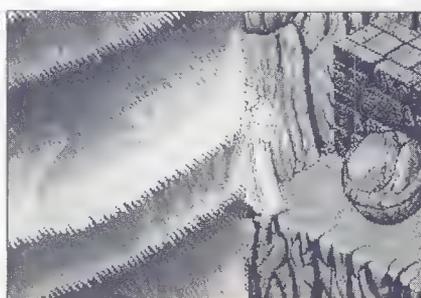
このゲームをやり込んでいく人なら知っているとは思って



矢印の順路で移動!

レベル 1 → 2	50000pts
2 → 3	300000pts
3 → 4	600000pts
4 → 5	1000000pts
5 → 6	1500000pts
6 → 7	2200000pts
7 → 8	3000000pts
8 → 9	4000000pts

ここに入り口があるのがわかるかな。



けど、一応載せておきます。今回はマップを大きめにして攻略してみました。わかりやすくしたつもりですがいかがだったでしょうか？君の手で王女を救う日は近いぞー！

書店(郵合)印	
部数	冊

ゲームスト		
No.38	No.77	No.107
No.44	No.81	No.108
No.47	No.84	No.109
No.48	No.90	No.111
No.49	No.91	No.112
No.50	No.92	No.113
No.51	No.93	No.114
No.52	No.94	No.115
No.53	No.96	No.116
No.54	No.99	No.117
No.55	No.102	No.118
No.56	No.104	No.119
No.57	No.105	No.120
No.64	No.106	No.121

ゲームスト単行本
ストII 波動拳の謎 定価980円

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新声社
雑誌03659

コミック注文書	
書店TEL ()	()
FAX ()	()
申込数	冊
お名前	
お電話	
「サムライスピリッツ」 4コマ決定版② 定価580円	冊
予約	
「なちゆるるアニメ」 定価980円 滝沢ひろゆき	冊
「出たな!! ツインビー①」 定価980円 音崎龍音	冊
「餓狼伝説スペシャル」 4コマ決定版 定価580円	冊
「ダークエッジ①」 定価980円 なかどくにひこ	冊
「アクアリウム」 定価980円 須藤真澄	冊
A5版	冊
月	日
株式会社 新声社	

みんな、ありがとう！ おかげではがきがた
～くさん届いたよ。そこで最後のお願ひ、こ
れだけは絶対、絶対、絶対知りた～い！ と
いう質問をひとつだけ書いて欲しいな。侍魂
の最大の謎をいっしょに考えておくれ。

締切り7月30日(消印有効)

◆ GAMEST ◆ 8月15日号プレゼント ◆

◆158ページのゲームスト8月15日号プレゼントのアンケート用紙です。
アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし
あげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

- ①：1番よかったコーナーは？
- ②：おもしろくなかったところは？理由もね！
- ③：今号の表紙は？あと、次号以降で希望する表紙の図柄は？
- ④：今号の攻略法で役に立ったゲームは？
- ⑤：今号で一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。
- ⑥：ゲームスの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他
- ⑦：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何
ですか？
- ⑧：今号のアイランド掲載の文字作品・イラスト
作品で一番気に入ったのは何ですか？
- ⑨：あなたのご意見ご自由に (P.N
アイランドへの投稿もどぞ。

キ
リ
ト
リ
線

キ
リ
ト
リ
線

ビデオ用注文書
貴店印

① コライストブック
定価7800円(税込)

② 餓狼伝説2
定価6000円(税込)

③ コールヒーローズ2
定価6000円(税込)

④ サムライスピリッツ
定価7000円(税込)

⑤ 餓狼伝説2最強バトル
定価6000円(税込)

⑥ 餓狼伝説2スペシャル
定価7000円(税込)

⑦ スーパーストリートファイターII
定価6800円(税込)

⑧ 龍虎の拳2
定価6800円(税込)

⑨ スーパーストリートファイターII X
定価7000円(税込)

⑩ コールヒーローズ2
定価6500円(税込)

予約

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ()
FAX ()

申込数 冊

お名前

お電話

「ゲーム」
4コマグラフィ① 定価580円
冊

「コールヒーローズ2」
4コマ決定版 定価580円
冊

「ランナーカバーコックス」
古葉美一
定価980円
冊

「餓狼伝説」
LEO ADVER
定価980円
冊

「コールヒーローズ2」
雑居保
定価980円
冊

「餓狼伝説2 4コマ決定版」
定価580円
コミックゲーム編集部
冊

「サムライスピリッツ」
4コマ決定版 定価580円
冊

A5版

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル

株式会社 新声社
ゲームスト編集部 行
(8月15日号)

ふりがな お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
1 小学 () 年 2 中学 () 年 3 高校 () 年 4 大学 () 年 5 社会人 6 その他 ()	
ご希望の賞品名	

ゲームストは、どこでお買いになりましたか?
1 書店 2 ゲームセンター 3 コンビニ 4 その他

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル

株式会社 新声社
サムライスピリッツ
疑問大募集
侍魂の謎係行

ふりがな お名前	年齢 () 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ()	
1 小学 () 年 2 中学 () 年 3 高校 () 年 4 大学 () 年 5 社会人 6 その他 ()	

キリトリ線

キリトリ線

ミスさえしなければボーナス面？



宇宙の界域「ギャラオン」は、絶好の復活&稼ぎ場所。終盤戦に備えるのだ！

ディンクル
ビット

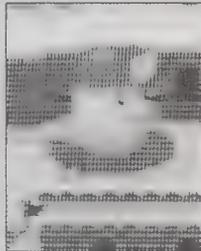
担当：基板買つたよ！ 衆多

さあ、後半参り
まじよう。後半
じゅつぱん！

いよいよ後半戦。その最初の界域「ギャラオン」は、これまでとはまったく違う世界。改めて前半を制したという気分にはたることができるとともに、後半はどんな強敵が待ち受けているのかという期待感があることでしょう。

この「ギャラオン」には、二種類の敵が新たに登場する。でもムチャクチャ強いというわけでもないで、慣れればまえばちっとも怖くはない。ではしっかりと学習してくられたまえ！

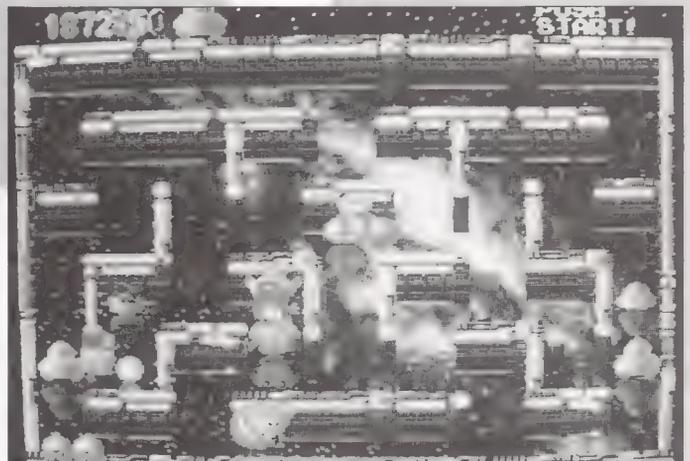
小鳥の
「バックマンの
パチンコ」



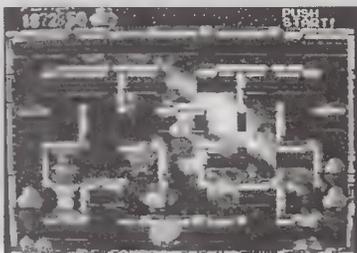
基本的には、兵隊と同じアールゴリズムで動く。兵隊と違うところは、ビットの24トット前方を目標して追いかけるという点である。実際プレイしていると、先回りしながら追って来ているな、というのがわかるだろう。

そしてプレイヤーめがけて、ときどき爆弾を投げつける。この爆弾は3回バウンドした後、爆風にも攻撃判定が残る。

爆弾を投げる直前にパチンコは頭を下げるので、座標が合う瞬間は注意して見ていく



真っすぐにごっちに向かって来ると思ったら…



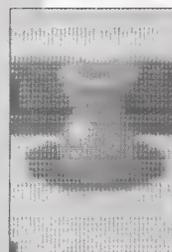
あれっ、先回りするのね。



実は爆弾がバウンドしたところをくぐることができるのだ。

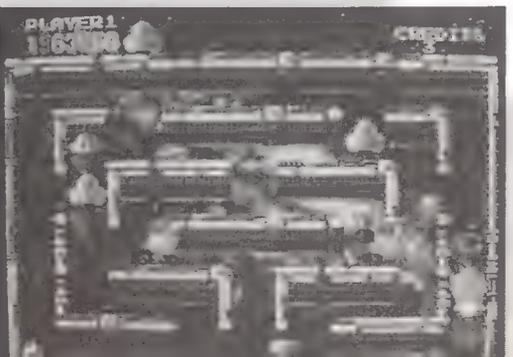
こと。特にタテ座標が合う瞬間は、いきなり振り向いて投げてくることがあるので気を付けよう。

呼ばれて飛び
出で：ポット
& パラサイト

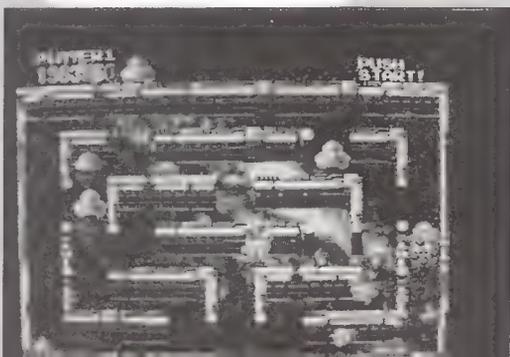


フィールド上にポットと置かれた赤い雲。ビットがその上を通過すると、突然雲が壊れ、中からパラサイトがクモの子を散らすごとく出現する。

パラサイトは鈴玉を狙い、鈴玉にくっつくこととする。一度くっつかれてしまうと、鈴玉のスピードが遅くなってい



ポットの上を通過すること…



ゲゲツ、パラサイトがびつくり！ 敵に群がるアリのよう。

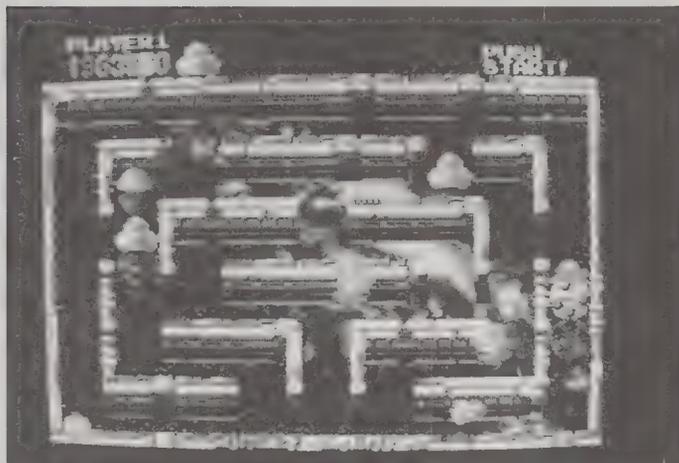
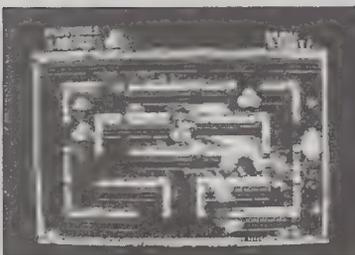
まっつだ。くっついたパラサイトは、鈴玉をある距離だけ走らせると一匹ずつとれていくぞ。

またパラサイトは、ビットがその上を通過する（踏む）ことでやつつけることができる。ただしクリア条件には含まれないので、無理して倒す必要はないぞ。

キャラオン
一挙攻略いっ
てみようか!!

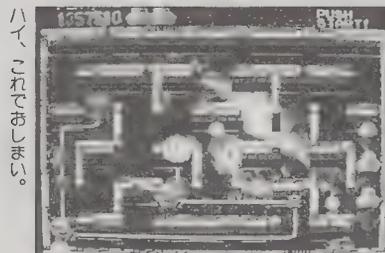
それではお待ちどうさまで
した、宇宙の界域「キャラオン」
の全面フラッグパターン
を一挙に紹介しよう。これら

は、お待たせの通り、
この界域の攻略には、
てまひず



ただし、背中は見せないように。鈴玉にくっつけられるぞ!

の中で、注意するところは29
面。援軍が一匹もいないので
フラッグを出す前にUFOを
すべて取ってしまうか、ある
いは鈴玉を走らせている間に
残りを回収すること。
そのほかのステージは(第
4界域に比べれば、比較的易
しいから、慣れてしまえばホ
ーナステージ同然だ。もし
この界域へ来るまでにミス
をしていて、ピットのパワー
アップが不足しているときには
Sアップ、Lパワーアップ、
そしてできれば鈴玉Sアッ
プをそれぞれ一個ずつ取るま
で辛抱しよう。無理してフラ
ッグを取りにいってミスをし
ては悪循環だよ!



ハイ、これでおしまい。

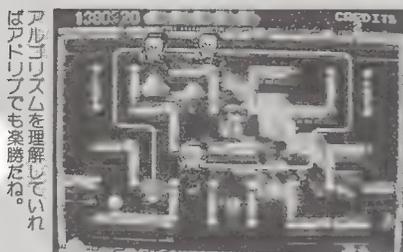


敵が下に降りてきたら左の方
へラインを延ばそう。



ゆっくり右へ動き、敵をすべ
て画面右側に誘導する。

GAME 24



フルコースムを理解していれ
ば、アトリブでも楽勝だね。

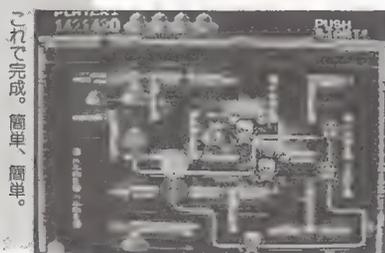


後はさつとラインを引いて…



中央最下段で待ち、写真の壁
間に上へ。

GAME 25



これで完成。簡単、簡単。

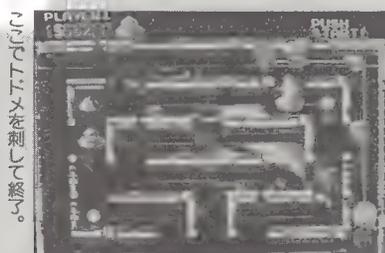


以下、こんな感じでラインを
引けば…



写真の位置にある2箇目のU
FOを取ろう。

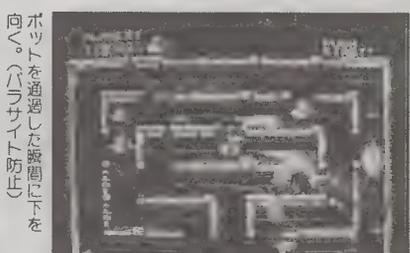
GAME 26



ここで下下下を刺して逃げる。



後は外周を回り、

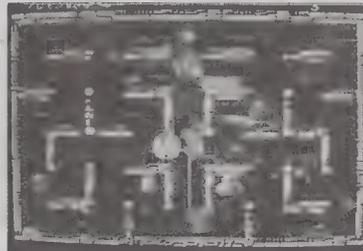


ボットを通過した瞬間に下を
向く。(パラサイト防止)

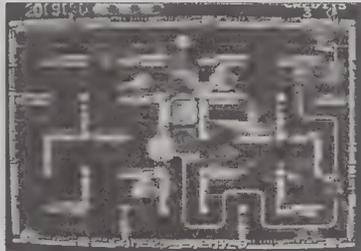
GAME 27

進め突のゲーム一途
もう誰も止められない！超女暗軍団

GAME 28

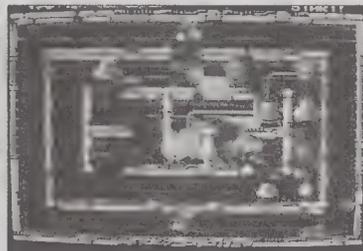


スタートしたらすぐに一番下へ行き、右側へ。

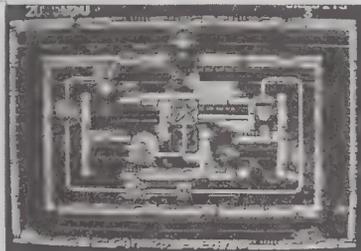


後は右端に沿ってラインを引いていけばオーケー。

GAME 29

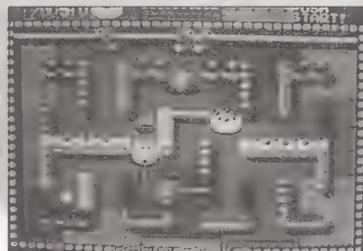


写真の位置で、ファイガーが中へ入ってくるのを待つ。

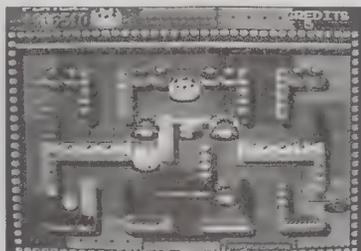


今度はここで待って、2匹目のファイガーを誘導すれば、

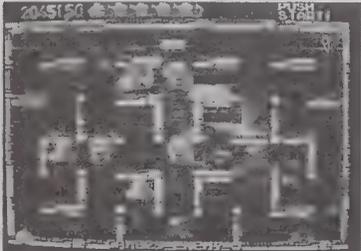
GAME 18
横着パターン



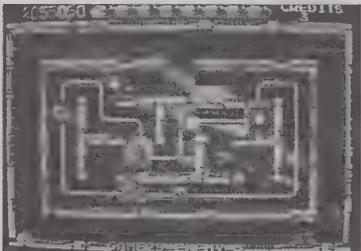
このクリッパーは常に前と同じ。



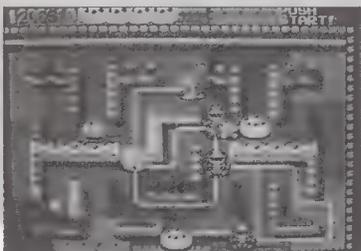
ファイガーに注意しながらラインをこのように引くと……



フックを出した直後、大層に出現する援軍には要注意！



いかにも民がかかったという感じ。快感ですな。



ありや、簡単にできちゃった。慣れれば本当に楽だよ。

フクロ解説

○ GAME 24

敵を引き付けるのがうっとうしい人は、すぐに最下段に行って右端を上に動いてもよい。

○ GAME 25

あまり無理にパーチクを引き付けないように。むしろ早めにラインを引いた方がうまくいく。

○ GAME 26

トル袋を慌てて取りに行かないこと。パーチクが回りこんで来るぞ。

○ GAME 27

レバーを切り返す瞬間は慣れるしかない。後はパーチクの動きをよく見れば大丈夫。

○ GAME 28

ファイガーが右上の方へ先回りしても、ビットが右端にいれば下へ来ることはないぞ。

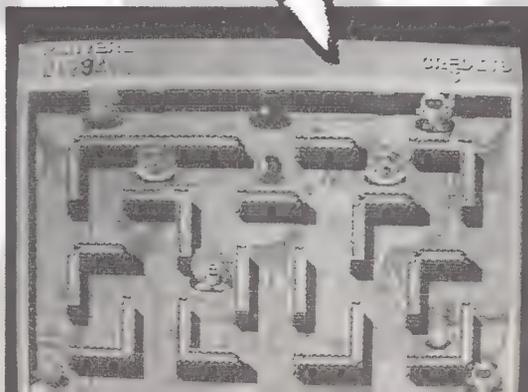
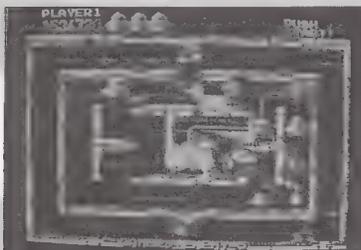
○ GAME 29

たまにファイガーが火を吹いてパターンがズレることがある。写真の位置以外にも、縦の中央ラインのすぐ横に寄った所にいれば中へ来るぞ。

○ GAME 18

ファイガーが下から二列目のラインに来たら注意。火を吹いているうちに左へとラインを引ければ完璧。いわゆる横着パターンだ。

以上24、29面、そして18面の横着パターンを写真の補足として載せておいた。やっている人なら写真である程度わかってもらえるかと思うのだけど、ちょっとわかりにくかったらごめんね。



次号予告

アドリブでキーを取るの
が難しいゲーム18。もしパワ
ーアップが全部揃っていたな
らば、ぜひこのやり方を試し
てみよう。しっかりファイガ
ーを誘導すれば、とても簡単
にフックが取れるぞー

次なる領域は、遺跡の領域
「ラジエンター」だ。難度は
急上昇、あのうっとうしいテ
インボットが再び登場だ！
また謎面の都合にもよるけ
れど、余裕があれば復活時の
攻略も紹介していきたいと考
えています。

アフターサービス・メンテナンス等、詳しい説明は一切致しません。ただ安いだけです。

中古安売王 アップル

定休日
日曜・祝日

在庫2000枚!
とにかくTELだ!

(電話受付時間)

AM9時~PM12時
PM1時~PM6時

☎054-263-2406(代)

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。
返品・交換は行っておりません。

¥1,000~30,000の基板(一例)

マクロス I・II	R-TYPE LEO
T.M.N.T	クイズめくるめくストーリー
機動戦士ガンダム	ウォーオブエアロ
V・V	シャドーフォース
ストリートファイター II	ネオジオカセット(業務用)
クイズ島	餓狼伝説スペシャル
クイズパニクルファンタジー	グランドクロス(パ付)

¥31,000以上の基板(一例)

マッスルポマー	魔法大作戦
スーパーストリートファイター II X	ニューマンアスレチック
メジャータイトル2	プレミアサッカー
ノストラダムス	ワールドカップ'94
スーパーストリートファイター II	バイオレントストーム
クイズココロジエ 2	サンダードラゴン2
ダンジョンズアンドドラゴンス	ダークエッジ
バツグン	マジカルエラーを探せ
ファイナルロマンス	ナイトスラッシャーズ
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	海底大戦争
業務用ネオジオ1本用基板	スーパー上海
パーフェクトソルジャーズ	麻雀セーラーウォーズ
麻雀ギャル10連発	アイドル雀士スーチーパイ
戦国エース	ぶよぶよ

中古ラバー筐体(25又は26インチ) ¥144,200(送料・税込)

- パネル付き(ボタン・レバー数・筐体のタイプは指定できません)
- 木製●JAMMA規格
- 購入後の問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法等お解りにならない方は、ご遠慮ください。
- 北海道・九州・沖縄の方は、送料の半額を負担していただきます。

中古大型機も販売!!300坪の倉庫にいっぱいあるヨ。

◆ご注文は必ずお電話でお願いします。

- 中古基板の為、インストラクションカードはついていない商品もあります。
- 故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けませんので、チェックはすぐに行ってください。

→割引券をもらって得しちゃおう

中古基板30,000円以上お買い上げで1,000円の割引券1枚差し上げます。(※基板1枚無料サービスでもOKです)
※割引券もしくは基板どちらかお好きな方をお選びください。
無料サービス基板は当方の指定のものとおさせていただきます。



通信販売をご利用下さい。

資料ご希望の方は80円切手 1枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

- ※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8株ママトップGM係宛
- ※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427株ママトップ宛
- ※お急ぎの方は、商品と引換の代引きシステムをご利用ください。

〒420 静岡市東千代田1-7-8 株ママトップ内
TEL.054-263-2406(代) FAX.054-263-4486

ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀...すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
WIN店・真砂店

営業時間は全店共通
AM9時~PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

東京	長沼大橋	J日線	静岡
静岡銀行	流通通り	北街道	
ホンダ			
スーパーダイワ			
ママトップ流通店		ヤブツキ	

TAMAYA特選お薦めセット!

スーパーSTIIX・業務用ネオジオMV-FZ大欄に安くなりました。

 <p>STIIXベガセット S-ASTIIX ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥2,099,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥19,888 " ¥11,806 " ¥9,044</p> <p>¥19,700×11回 ¥10,700×23回 ¥7,600×35回</p>	 <p>STIIXメガセット S-ASTIIX ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,160,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥19,992 " ¥11,974 " ¥8,176</p> <p>¥19,900×11回 ¥10,900×23回 ¥7,700×35回</p>	 <p>S-ASTIIXメガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,988,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥18,116 " ¥11,192 " ¥9,488</p> <p>¥17,700×11回 ¥9,600×23回 ¥6,800×35回</p>
 <p>EVIUベガセット EVIU ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥2,350,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥22,760 " ¥12,420 " ¥8,690</p> <p>¥21,600×11回 ¥11,800×23回 ¥8,400×35回</p>	 <p>EVIUメガセット EVIU ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,322,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥22,824 " ¥12,568 " ¥11,312</p> <p>¥21,800×11回 ¥11,900×23回 ¥8,400×35回</p>	 <p>EVIUメガセット EVIU ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥2,100,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥19,920 " ¥13,040 " ¥10,360</p> <p>¥19,700×11回 ¥10,700×23回 ¥7,600×35回</p>
 <p>ネオジオ(業務用)ベガセット (中古ソフト付) ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,099,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥19,764 " ¥11,188 " ¥5,716</p> <p>¥19,500×5回 ¥10,200×11回 ¥5,600×23回</p>	 <p>ネオジオ(業務用)メガセット (中古ソフト付) ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,120,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥20,512 " ¥11,284 " ¥7,108</p> <p>¥20,000×5回 ¥10,500×11回 ¥5,700×23回</p>	 <p>ネオジオ(業務用)メガセット (中古ソフト付) ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥90,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥16,340 " ¥9,480 " ¥5,260</p> <p>¥16,100×5回 ¥8,500×11回 ¥4,800×23回</p>
 <p>S-ASTIIX(中古)ベガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,160,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥20,816 " ¥11,412 " ¥7,444</p> <p>¥20,800×5回 ¥10,900×11回 ¥5,900×23回</p>	 <p>S-ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,180,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥21,408 " ¥11,476 " ¥7,512</p> <p>¥21,100×5回 ¥11,100×11回 ¥6,000×23回</p>	 <p>S-ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥95,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥17,220 " ¥9,640 " ¥6,830</p> <p>¥17,000×5回 ¥8,500×11回 ¥4,800×23回</p>
 <p>ASTIIX(中古)ベガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥425,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥41,100 " ¥23,050 " ¥16,800</p> <p>¥40,000×11回 ¥21,800×23回 ¥15,500×35回</p>	 <p>ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥420,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥39,840 " ¥23,700 " ¥17,220</p> <p>¥39,600×11回 ¥21,500×23回 ¥15,300×35回</p>	<p>★夢の組合せ! ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥463,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥44,484 " ¥25,008 " ¥19,992</p> <p>¥43,500×11回 ¥24,800×23回 ¥10,800×35回</p>
 <p>ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥265,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥28,080 " ¥14,210 " ¥12,740</p> <p>¥24,900×11回 ¥13,600×23回 ¥9,600×35回</p>	 <p>ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥260,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥24,788 " ¥13,906 " ¥11,844</p> <p>¥24,400×11回 ¥13,300×23回 ¥9,400×35回</p>	 <p>ASTIIX(中古)メガセット ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥250,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥24,500 " ¥14,100 " ¥10,500</p> <p>¥23,500×11回 ¥12,800×23回 ¥9,100×35回</p>

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明書、預金通帳を持参下さい。

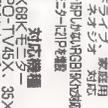
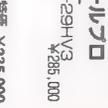


(株)アベックスは(株)TAMAYAになりました。

特選格安基板

ナムコ	コナミ
F/A	ファイナルファンタジー
ギョウワラス	パニックショウ
クイーン魔の大冒険	デュエリヤルヤンビオン
クワッダー	T.M.N.T
クワッダー	ザハズラー
スカイキップ	出たな! ツインビー
ディグダグ	コントラ
タツルヘルベツ	■ クイター ■
パラデューク	火激
フライナルラックII	ゴーンチザゴールド
■ カクコン ■	サンダー8ライオンズ
ストリートファイター	中華大仙
ストII	タイムラックス
ストIIタツシュ	スラッシュファイター
ストIIダッシュターボ	スーパークイック
■ S-ASTIIX ■	リターンオブインバー
ストライダー飛竜	■ その他 ■
フライングファイター	レスルボエス
天地を喰らうII	ストリートホッツ
天地を喰らうII	ストリートスラット
トカベン	SDガンダム
チキツオチキツオラウンド	ウルトラマン
バーズ	リタイアII
	リタイアI
	西遊降魔録
クラッシュタウ	フロウツカニバル
カルティエ	ラスタンチーガ
ユニオクサハンジホク(付)	ワイルドワンダ
バーニングライバル	エキサチケインクアロー
スライダース	クレイソフ
クラッシュコバイン	ギヤロウ
	パトゥエクトリルジャーズ

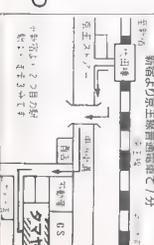
特価周辺機器!

 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥2,350,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥22,760 " ¥12,420 " ¥8,690</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,322,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥22,824 " ¥12,568 " ¥11,312</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥90,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥16,340 " ¥9,480 " ¥5,260</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,160,000 (送料・税込)</p> <p>初回 ¥20,816 " ¥11,412 " ¥7,444</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥425,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥41,100 " ¥23,050 " ¥16,800</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥265,000 (送料別)</p> <p>初回 ¥28,080 " ¥14,210 " ¥12,740</p>
 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥2,350,000 (送料・税込)</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,322,000 (送料・税込)</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥90,000 (送料・税込)</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥1,160,000 (送料・税込)</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥425,000 (送料別)</p>	 <p>メガソフト ハードディスク C-ASTIIX 通線特価 ¥265,000 (送料別)</p>

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5333

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26(株)TAMAYA宛に請求してください。





通信販売

NEO·GEO

専科



NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」



で遊ぶ



同時ソフト
24タイトル+&

9月9日発売

定価49,800円→激安保証

★業界1ロープライス保証にて
予約受付中!!



※ロープライス保証は通販業界1の低価格
(総金額・すべて込みの価格にて)を保証
して予約を受付するサービスです。(限定
表示等は対象外となります。)

予約のお客様から抽選で3名様に無料プレゼントいたします。

新品6,300均一(中古5,300)		新品7,300均一(中古6,300)	
ナム1975	スラッシュラリー	ファイヤースープレックス	龍虎の拳
ミュージンネーション	クイズ大捜査	ワールドヒーローズ	ロボアーミー
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげさまで	ザ・スーパースパイ
トップハンター 定価28,000→24%OFF ¥21,539	ぐるりん 7月上旬発売予定受付中	スーパーバレー'94 好評予約受付中	ファイトフィーバー 好評予約受付中

ソフトオール23%OFF以上(運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です)・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2

定価29,800→58%OFF

新品 ¥12,800

(税・送料500円)

ワールドヒーローズ2^{JE}T

定価29,800→34%OFF

新品 ¥19,800

(税・送料500円)

ファイターズヒストリー ダイナマイト

定価28,000→37%OFF

新品 ¥17,800

(税・送料500円)

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2 2,980円

龍虎の拳 4,980円

龍虎の拳2 9,800円

餓狼伝説SP 9,800円

サムライスピリッツ 9,800円

ミラクルアドベンチャー8,300円

その他中古ソフト激安販売中

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。

激安キャンペーン

ミラクル アドベンチャー

定価25,000→

新品 ¥9,800

(税・送料500円)

希少ソフトコーナー

フライングパワーディスク

定価25,000

→新品 ¥19,000

ゴーストパイロット

定価19,800

→新品 ¥9,300

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01 愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

本格的基板屋

Funtom

初心者から業者迄
まずはご来店を!!

今月の超特価基板

餓狼伝説スペシャル.....¥4,000
 システムⅡ(ボードのみ).....¥15,000
 ぐっすんおよよ.....¥18,000
 アサルト(P付).....¥68,000
 F1GP.....¥1,500
 ス克蘭ブルスピリッツ.....¥7,000

ファイターズヒストリーダイナマイト・¥20,000
 ファイターズヒストリー.....¥8,000
 ファイネストアワー.....¥58,000
 マジックロード(US).....¥18,000
 スーパーフォーミュラ.....¥1,500
 ダンジョンズ&ドラゴンズ.....¥63,000

NAMCO

ティンクルピット ¥38,000
 コズモギャングザバズル ¥ 5,000
 スーパーワールドコート ¥25,000
 ロンパーズ ¥33,000
 パラデューク ¥35,000
 ギャラガ ¥15,000
 未来忍者 ¥45,000
 デンジャラスシード ¥15,000
 ギャラクシアン ¥38,000
 ワルキューレの伝説 ¥78,000

CAPCOM

エイリアンVSプレデター ¥158,000
 スーパーストⅡX ¥135,000
 スーパーストⅡ ¥ 53,000
 ナイツオブザラウンド ¥ 20,000
 ザキングオブドラゴンズ ¥ 25,000
 マッドギア ¥ 8,000
 ラストデュエル ¥ 13,000
 パルガス ¥ 10,000
 ブラックドラゴン ¥ 23,000
 サイドアーム ¥ 15,000

TAITO

ダイノレックス ¥ 23,000
 グレートソードマン ¥ 15,000
 スラップファイト ¥ 10,000
 ラスタンサーガ ¥ 10,000
 リターンオブインペダー ¥ 15,000
 火激 ¥ 3,000
 ハレーズコメット ¥ 13,000
 中華大仙 ¥ 4,000

その他

マジカルキャットアドベンチャー ¥28,000
 戦国エース ¥40,000
 メジャータイトル2 ¥38,000
 ぱにくるファンタジー ¥25,000
 ドギューン ¥15,000

SEGA

フリッキー ¥28,000
 SDI(トラックボール付) ¥88,000
 ゲインランド ¥55,000
 クラックダウン ¥33,000
 忍(B) ¥ 7,000
 コットン ¥30,000
 モンスターランド ¥12,000
 スパイダーマン ¥28,000
 コラムスⅡ ¥ 7,000
 ビットフォールⅡ ¥28,000

KONAMI

沙羅曼蛇 ¥ 25,000
 XEXEX ¥ 28,000
 イーアルカンフー ¥ 13,000
 ハードパンチャー ¥ 10,000
 ラビリンスランナー ¥ 33,000
 ロードファイター ¥ 8,000
 ガイアポリス ¥ 20,000
 ヘクシオン(US) ¥ 2,000
 クレイジーコップ ¥ 6,000
 サブライズアタック ¥ 5,000

DATAEAST

ウルフファンク ¥ 35,000
 ザグレイトラグタイムショー ¥ 33,000
 ファイティングファンタジー ¥ 13,000
 アクトフェンサー ¥ 15,000
 デスブレイド ¥ 12,000

JALECO

天聖龍 ¥ 6,000
 ソルダム ¥ 5,000
 ロッドランド ¥ 28,000
 サイバトラー ¥ 13,000
 EDF ¥ 5,000
 サイキック5 ¥ 20,000

業務用ネオジオ

ASOⅡ ¥ 8,000
 忍者コンバット ¥ 8,000
 ジョイジョイキッド ¥ 7,000
 ラギ ¥ 8,000
 アンドロデュノス ¥ 8,000

麻雀

麻雀刺客 ¥10,000
 花のももこ組 ¥ 8,000
 麻雀学園 ¥ 8,000
 アイドル麻雀 ¥ 1,500
 とってもE雀 ¥ 3,000
 競馬王 ¥ 4,000
 麻雀女学園 ¥10,000
 所さんのまーまーじゃん ¥13,000

その他の基板も超特価放出中!

価格はすべて消費税抜きですコントロールパネル・筐体等も超特価!

全国通信販売について

ご希望の基板について、まずお電話にてご確認ください。基板価格・在庫状況とも常に変動しております。

《お支払い方法》

①現金書留または ②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店 普通預金口座番号713626

資料請求先

ハガキでお申し込みください

〒101

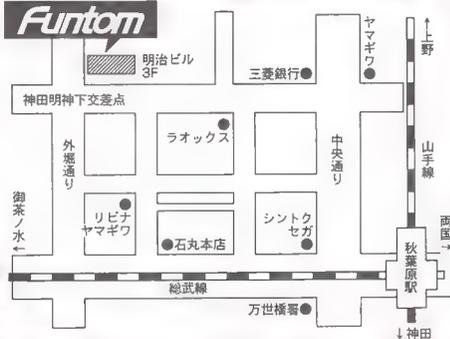
東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
有限会社ファントム『GM係』

ゲーム専科 ファントム

TEL.03-3257-1126

〔取扱商品〕

■新品・中古基板 ■各種筐体・モニター ■コントロールパネル
 ■ジャンク基板 ■アーケードヘッダー ■各種ゲーム用パーツ



JR秋葉原駅電気街口から徒歩5分
【営業時間】AM10:30~PM7:00

ピンボール

突然登場したピンボールコーナー。皆さんにピンボールの楽しさを伝えます。

担当：珈琲FREAK!

グラディエーターズ

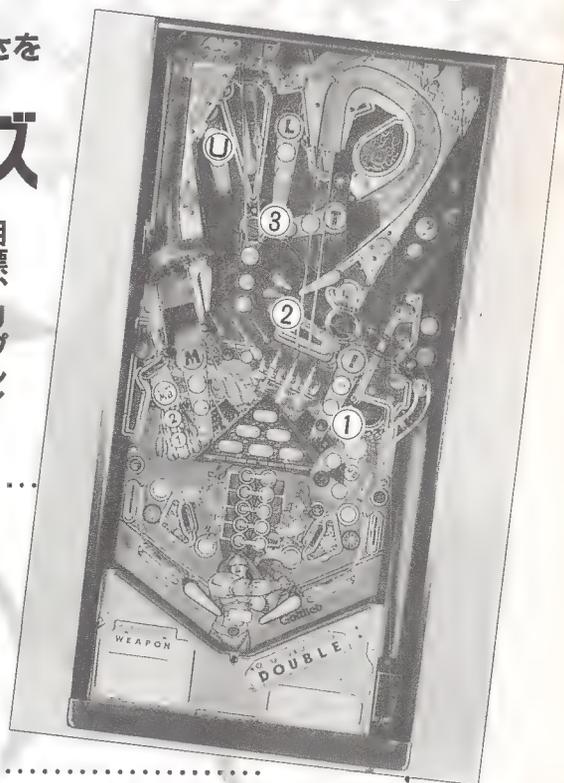
サミー工業

目標、リプレイ!

グラディエーターズはコッさえつかめば比較的簡単にリプレイ(1クレジット追加)をとることができる。クレジットを増やしてじっくりピンボールを楽しんでみよう。

このゲームには色々なフィーチャーがあるが効率良く点数を稼げる6つのラウンド+3つ首竜との対決ラウンドに絞って攻略しよう。

ゲームがスタートしたらランジャレインに、3つのライトが順番に点灯していく。一番下のライトが灯くタイミングでボールを撃ち出そう。そうすると、一番上のライトで止まる。すると6つのうち1つのラウンド(ボーナス獲得チャンス)が始まる。打ち出し時はいつもここを狙おう。6つのラウンドのうち3つはここでとれる計算だ。フィールド内では①ホールにボールを入れるとラウンドが始まる。左フリッパーの先でボールを打つと①ホールを狙うことができる。



6種類の

レインジャレインラウンド

では6つあるラウンドのうち1つの解説をしよう。

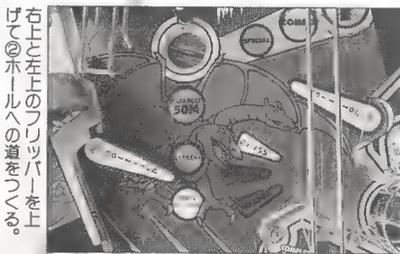
1. RAIN OR TERRORラウンド

フィールド右上のバンパーにボールを通す、②ホールにボールを入れる、このどちらかでボーナス得点が入る。時間制になっていて時間内ならボーナス得点は加算されていく。狙いはバンパーだが打ち出しでラウンドを始めるとボールは自動的にバンパー地帯に行くので最初は狙う必要がない。バンパー地帯からボールが落ちてきたら、右上フリッパーを上げてボールをホールD(フリッパーを上げてボールを止めておくこと)し、もう一度バンパー地帯にボールを戻そう。フリッパーの根元あたりで打つのがコツだ。

2. CATAPULTラウンド

③カタパルトホールにボールを入れると5千点が入る。M、Tレーンを通してもボ

ナス得点が入るが狙いはあくまで③ホールだ。右フリッパーの先でボールを打つとMレーンにボールを通す。Mレーンの出口が動いてタイミングが良ければ③ホールにボールを落とすことができる。一方左フリッパーからは①ホールに入られて、返ってくるボールを右フリッパーでMレーンに通そう。また左上、右上フリッパーから狙うのも手だが簡単そうに難しい。このラウンドも時間制。



右上と左上のフリッパーを上げて②ホールへの道をつかえ。

3. FIRE & CUMULAND

点滅しているM、V、L、T、レーンを通すと900万点だが敢えて狙う必要はない。時間制なのでホールDでもよい。このようにラウンド中は次のラウンドに入れない。②ホールから返ってくるボールを左フリッパーでホールDすると案

4. CATACLYSMラウンド

M、V、L、T、レーンのどれか2つのレーンが点滅するので、そのレーンを通すと500万点も入る。この得点は加算されていき、1ホールミスごとに獲得できる。入

れやすいレーンが点滅したら狙ってみよう。これも時間制だ。

5. BLADE FIGHT

フィールド中央のドロップターゲット(当たるとひっこむ)に当たるとボーナス得点だが、点数が低いので狙わなくてもバチは当たらない。

6. CALM BEFORE THE STORM

いきなりマルチボールでスタート、ボールを撃ち出すと、2球or3球のボールがフィールド上に出る。M、V、L、T、レーンや①②ホールといったところに入れていくと、メガボーナスのバリエーション(獲得できる数値)が上がる。これもホールミスごとにもらえる。ここでの稼ぎ方は左フリッパーでボールを1or2球ホールDしつつ左上フリッパーでもう1球をレーンにまわしつづけるというものだがそこまで稼がなくてもこのラウンドに入っただけで充分高得点が入る。ここは時間制ではなくフィールド上にボールが2球以上ある限りラウンドは終わらない。

3つ首竜との対決ラウンド

ラウンド6が終わったらまた①ホールにボールを入れよう。すると対決ラウンドに入る。まずレーンが点滅するのでそこを通すとメガボーナスを獲得し、竜の首を1つ落とせる。落とすなら次は②ホールボールを入れよう。ここでもメガボーナスが得られれば2目の首を落せる。最後は③ホールだ。ラウンド2の要領で狙おう。ここに入れるとメガボーナス+スぺシャル(1クレジット追加)がもらえ、3つ首竜本体を倒すことができる。これで対決ラウンドクリアだ。ラウンド1から君の新たな戦いが始まる。

ピンボール コミュニケーション

SKILL SHOT

ピンボールの面白さについて考えてみたぞ!

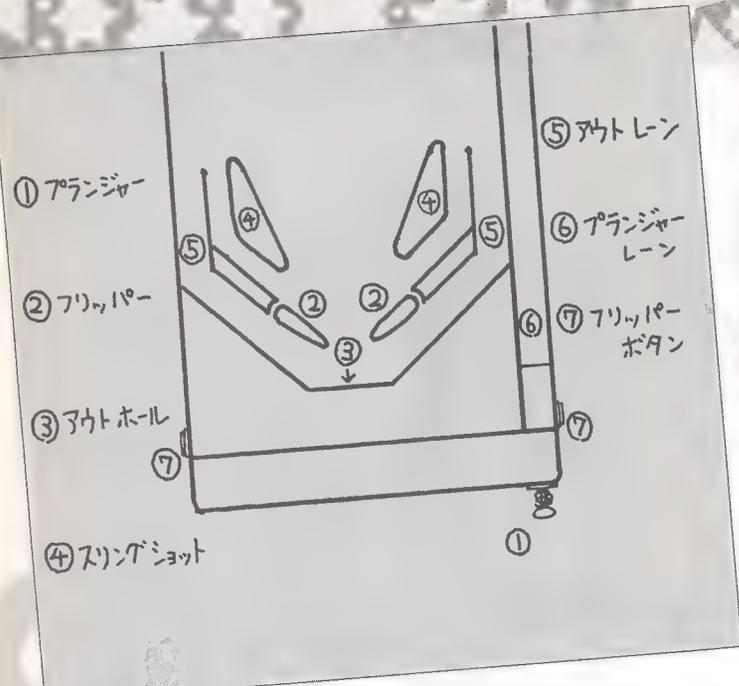
ピンボールって?

町のゲーセンに入ると片隅にピンボールマシンを見つけたことがある。そのマシンにいかにも「常連」が目を書き込んでいる。マシンを揺らしはじめたかと思うと、いきなりがっくり。頭をかかえ何が大声で叫んでいる。

怖い！
でも面白そう。閉鎖的に感じるけど……

やってみよう！
こんな感じでたまにやる気になって100円入れると2分もたず、わけもわからず終わってしまう。

これじゃピンボールはつまらない。少なくとも1000円の元は取れない。
あの「常連」はどう元をとっていたのだろう。



何が面白いのか?

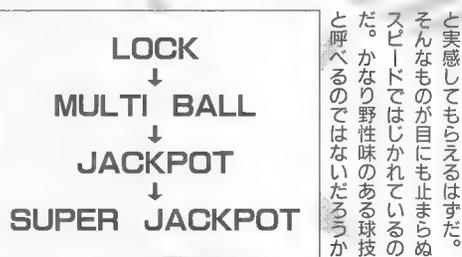
ピンボールゲームの目的は原則として高い得点を取ることに。得点はボールをプレイフィールド上のターゲットに当てることによって増えていく。持ちボールは3つ、プレイヤーと呼ばれるもので、ボールが3回アウトホールに落ちたらゲームオーバー。プレイヤーはフリッパーと呼ばれる棒のようなものを筐体左右についているボタンで操作して、ボールが落ちないように、そしてターゲットに当たるようにする。ボールは現実の物理法則に従っているので、マシンを揺らすとボールにも影響が出る。フリッパー操作と共にこの影響を利用してボールをコントロールする。あまり揺らしすぎると「T」表示が出て「ボールミス扱い」になるので注意。

○打ち出し時
打ち出し時もターゲットを狙っていく。それは力加減であったり、タイミングであったりするわけだが、成功するとボウリングでストライクを取ったときのような快感がある。

○フリッパー関係
これにはボールをキャッチする楽しみとシュートする楽しさがある。
○揺らし時
揺らすことも楽しみの一つである。それでボールがうまくコントロールできればよし、

うまくいかなくても体を動かすことでテンションは上がっていくのである。動かすといえば、プレイヤーの中には足を後ろに蹴り上げる人もいるので注意。後ろで見るとえらい目に遭うのだ。

ピンボールを兎るだけでもボールだ。人為的に作られたコースを進むが自然界の物理法則に従ってはねたり、コースをはずれたりすることがある。要するに何が起るか分からないのだ。さらに恐ろしいことにフィールド内のあるところにはボールに壊される可能性を持っているのだ。ピンボールのボールは鉄で出来ていてかなり重い。手動式のプレイヤーを押すと実感してもらえないはずだ。そんなものが目にも止まらないスピードではじかれていくのだ。かなり野性味のある球技と呼べるのではないだろうか。



○リプレイ点を超したとき
ピンボールマシンにはリプレイ点と呼ばれる点数が設定されている。その点数を超えると、もうゲーム遊べるのだ。リプレイを取ると筐体内部のノッカーが作動しパンという非常に大きな音がし、1クレジット追加される。追加たとえばボール追加のエキストラボールというものもあるがこれは後述のフィーチャー

グランドイーターズもマルチボール・ジャックポットの流れを持つ。



フィーチャーについて

前の項でターゲットにボールを当てると得点になると書いていた。しかし無造作に当てていてもほんの少しずつしか得点は増えていかない。

ピンボールゲームには、このターゲットに当てて、次のターゲットを倒すといった役が存在し、役を狙っていかないと高得点は望めないのだ。その役のことをフィーチャーと呼ぶ。このフィーチャーはマシンごとに違っておりマシンの個性になっている。現在完全に定着したと言えるマルチボール・ジャックポットの流れもフィーチャーである。指定のターゲットを取っていくとボールがフィールド上に2つ以上出てくる。これをマルチボールという。マルチボール中にあるターゲットを取ると非常に高い得点

が入る。これがジャックポット。これはウィリアムズ社の作品ハイ・スピードからのスタイルである。

ジャックポットをとると、何とも言えない達成感が心地よいが、何度も味わうと、すぐ麻痺してしまう。最近ではさらに高得点のスーパージャックポットというものも存在している。取った瞬間は背筋に寒けを感じるほどだが、これも価値は下がりがつある。ピンボールの得点は第一次大戦後のドイツも真っ青のインフレ状態にあるのだ。

おたより大募集!

ということではピンボールの面白さについて基本中の基本を表面のほうだけちよろつと書いたけど、どうかな?

この記事について、おたよりを募集し中。ゲームストピンボール係あてでよろしくね。

略す際は「トラケツ」と
略してください

虎の穴

担当：ミスターX

第3回：安全地帯の求め方③

好調!?
連載
その3回目

今回はまず、お詫びをしなければならぬ。前回で募集したりポートだが、実はまだこちらに届いていない。私が締め切りの日を甘くみていたのが原因だ。よって、今回は私が作る安地について説明を試みたのを見てほしい。

募集したりポートについては、次回ちゃんと選出するので安心してほしい。では、今回も気をとりなおして見てみたいと思う。

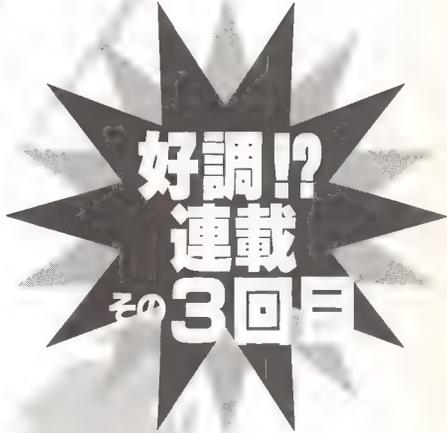
「安全地帯」

ここで言う作る安地とは、敵が自機を狙って弾を撃ってくる場合に作る安地のことである。

「安全地帯」

サラマンダのデスを例にとって説明しよう。

デスは、自機と同じ高さに座標を合わせてきて、口から自機を狙って撃ってくる。こういったボスの場合、ボスを自機の動きによって誘導



「安全地帯」

敵が自分を狙っていることを逆に利用した安地の典型的な例といえるだろう。

図2 自機を少しずらす。

が、デスは自機のいる方向を、何方向かには認識できないのである。例えば32方向で認識していたとする。すると図のように自機を狙う間にスキ間ができるのだ。

このスキ間に自機を置けば、ボスは必然的に①か②のようにしか弾を撃てない。

デスの場合に当てはめると、真正面にしか撃ってこなくなるのである。

そして図のようにすれば、自機は動かなくともデスが倒せる、すなわち安地というわけだ。

「安全地帯」

ボスの砲台が1カ所だけではない場合は、基本の真つす

図1 ボスはラインを合わせてくる。

また、戦場の狼のようなゲームの場合、地形を利用してしまつのも手である。これも立派な安全地帯だ。

例えば、図のような地形で、敵が一定の場所からしか出現しない場合。

こういうときは、敵が自分に向かつて一直線に移動してくることを利用して、自分と

「安全地帯」

ここでのポイントは、まず安地をさがすときに、敵の弾を「真つす」撃たせてみる。こと。つまり基本をしっかりと押さえておくことで応用ができるということなのだ。怖がってばかりでは何も始まらないという例。

図3 正面に撃たせた 2本がポイント

く撃たせるだけというわけにはいかない。この場合は斜め方向にも撃たれてしまつのが必然というものだ。

だが、このような場合にもボスの狙いが何方向と決まっている敵ならば、斜めに撃たせつても安地を作ることが可能だ。

グラディウスIIのラス面の中ボスを例に挙げてみよう。このボスの砲台はボスの前面に縦に並んでついている。この砲台の弾は非常に速くて見切りにくい。だが狙いは非常に甘い。

この場合は図のように弾を撃たせることにより安地となる。

「安全地帯」

また、究極のパターの中心には、「安地から安地へ」というものも存在する。これは、ムダな動きを取りさつた結果、安全地帯から安全地帯への移動のみになつてしまつたというもの。

つまりは、ゲームを攻略してやるうと思つたその日から、人はみな安地(究極のパター

「安全地帯」

こうなると敵は、自機の前

さらにこのゲームの場合、自機のショットを地形越しに判定のみ出すことができるため、むらがる敵を倒すことが可能なのだ。自機はほぼ無敵状態になるのだ(ただし、サコがこまれるに手榴弾を出して来てやられることはある)。この安地は俗にいう永スパターンなのだが、安全地帯であることには変わりないので紹介してみた。

「安全地帯」

敵との間に地形を置くようなカタチにしてみよう。



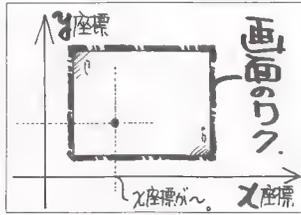
苦手な シューティングが みるみるうちに!!

東京都
匿名希望さん(22)
専業主婦

●私はいままで、ゲームといえは対戦格闘しかできなかったのですが(しかも弱い)、このゲーム虎の穴を読んだからというものの、シューティングゲームもできるようなってしまいました。

これまでは私は、弾が来たら避けるだけでしたが、虎の穴を読んでからは、敵の弾が

●永久バターン
同じことを永久に繰り返すことによって、そのゲームが終わらなくなる様子。



●座標
画面の中にX軸、Y軸をもうけて、敵のいる地点を表したりする。
通常はX座標、Y座標などと言いますが、タテ軸はY座標、ヨコ軸はX座標となる。
使い方は、「自機と敵のX(Y)座標が合った」などという。



このように遊んでいて仕事がたまる場合は、「実力永バ」。

点数稼ぎなどをしているうちに気づけてしまう場合が多い。
通常はその様子をさして使うが、言い方は省略して「永バ」と言う。また、同じ地点にジツとしていると出てくるキャラクタのことを、「永バ防止キャラ」なども言う。
また、ゲームの中以外のこともで使用されることがあり、いくら仕事をしてもあとからあとから仕事が増えてくることなどに「これ永バだよ」などと使用する。

ン)作りを経験しているのである。バターンを作るということはそういうことなのだ。だいふえらそうに書いたが私の言いたいことは、安全地

帯や究極のバターンを作り出すことは、だれにでもできるということなのだ。理屈を考えていくことが大切なのである。

POINT

次回回のレポートの課題は、「アクションゲームのバターン作り」である。シューティングとは違ってタイミングなども重要な要素だ。

とりあえずワンダーボーイやバックランド、アレックスキッド、マーベルランドといった、王道といえるジャンプアクションからせめていこうと虎の穴のだが...

虎の穴に対するおたよりは実に少ない。別にレポートを書いて提出しなくてもいいので、気軽にまたよを書いてほしい。

このゲームはゲーム性がすばらしいのに攻略が載らなかったが、このゲームも取り上げてほしいなどの意見がほしい。

また、虎の穴を読んだらゲームがうまくいったとか、ゲームをすることが楽しくなったなどのおたよりも随時募集。おもしろいおたよりは誌面でも紹介予定。

では、これからも発展しつづけるゲーム虎の穴を次回もよろしく。

予測できるのです。まるで自分が予知能力を持ったように自分が自分とは信じられませんが、主人と2人で極上パロディウスをやっても、主人より私のほうが先に進んでしまったり、もう毎日が夢のようです。

虎の穴のミスターXさん、ほんとうにありがとうございます。私のような人間のためにこれからはがんばってください。

CD・コミック本買い取りします

基板の中古販売もやっています!

●CD1000円買取

大黒摩季 ZARD
尾崎豊 今井美樹
山根康弘 TUBE
電気GROOVE trf

●CD800円買取

ドリムズ・カム・トゥルー 平松愛理
吉川晃司 松田樹里亜
福山雅治 松田樹里亜
藤井フミヤ class
シング・ライク・トーキング

●CD700円買取

T-BOLAN WANDS
NOKKO 槇原敬之
浜田省吾 B'z
DEEN ユニコーン
マリア・キャリー

●コミック本買取

男子コミック本
1冊40円~100円
成年コミック本(定価800円位)
1冊150円~300円
写真集(アイドル女優定価1800円以上)
1冊定価20%~40%
フランス書院および文庫
1冊100円~150円
他の本も買取ります。

買取りの注意

CDについて
音トビやキズのひどい物は不可
レンタル商品も不可
定価3000円位のアルバム
本について
表紙なし及び汚れのひどい物不可
週刊誌・月刊誌不可
100冊以上で申し込んでください
☆その他のお問い合わせは買取りセンターへ

●通信販売コーナー●

超特価! 中古基板

SNK	超特価! 中古基板
ネオジオ(家庭用)	エイリアンVSプレテター 90,000円
定価48,800円→33,800円	ネビュラスレイ 60,000円
	ティンクルビット 30,000円
	グレートスラッガー 20,000円
	とりで 20,000円
	ロッドランド 20,000円
	タントアール 20,000円
	ぐっすんおよよ 25,000円
	ストIIダッシュターボ 25,000円
	富士山バスター 20,000円
	極上パロディウス 130,000円
パナソニック	ネオジオソフト
3DO R・E・A・L	餓狼伝説/餓狼伝説2 各3,000円
定価54,800円→45,800円	龍虎の拳 3,000円
	ワールドヒーローズ2 3,000円
	ファイヤースープレックス 3,000円
	戦国伝承2 5,000円
	クイズ大捜査線 5,000円
	サムライスピリッツ 8,000円
	ファイターズヒストリーダイナマイト 15,000円
	ワールドヒーローズ2JET 25,000円
	餓狼伝説スペシャル 15,000円

新作ソフト・ネオジオ・3DO
全品15%引き
全商品ローン取扱いができます。

アミューズメントスペース
サーカスワールド
小山ゆうえんちバス停前
ゲームスト/ハイスコア集結
めざせ日本一!!

買取り方法

- ①買取承諾書と書いて保護者の署名と印を押し、住所・氏名・電話・商品名・数量を書き商品と一緒に送ってください。
- ②約2週間で現金書留での送金となり書留手数料500円を差し引かせて頂きます。
- ③郵便小包か宅急便で買取りセンターへ送って下さい。



買取りセンター ファミコンショップGAMEグループ

株式会社 吉澤

〒323 栃木県小山市宮本町 3-9-11

TEL.0285-24-0106 FAX.0285-22-4527 営業時間 AM10:00~PM8:00

メスト杯争奪 ア全国大会

異色の対戦格闘ゲーム「ヴァンパイア」。フランケンシュタインからミイラまで登場するこのゲーム、発売されてから2カ月くらいしか間がないが、ガンガンやりこんでくれ！

開催場所：ニューピアホール 東京都港区海岸1-11-1

開催日：9月15日（祝）

主催：ゲームスト/株式会社カプコン

参加者：東京大会 512名

オペレーター大会 256名

決勝大会：東京大会 8名

オペレーター大会 4名

直営店代表 4名 計16名

補欠見学者：東京大会 100名

オペレーター大会 50名

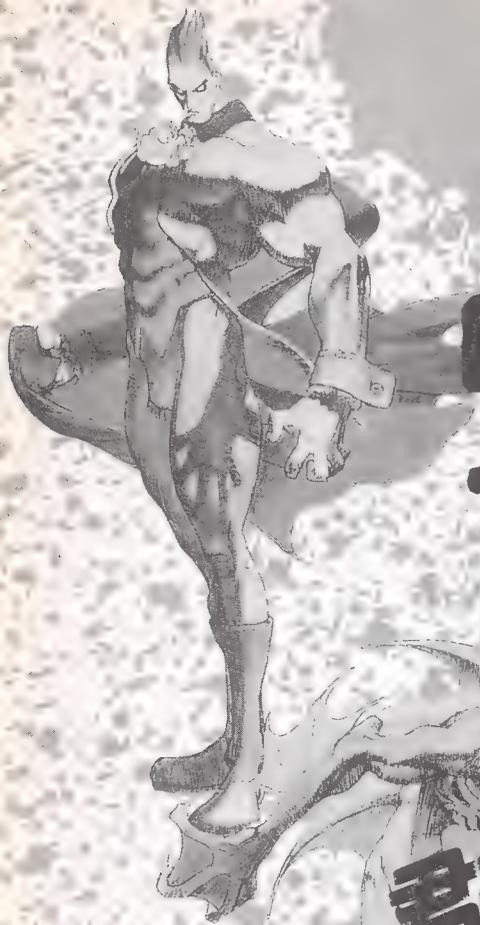


第8回ゲー

ヴァンパイ

君たちも、狼男やゾンビで
日本一を目指せ!

●詳しい応募方法などは、
決まり次第お知らせいたします。



みんなでハマろう

レゲーの魂

今回は、以前紹介しきれなかった "ア" で始まるレゲーしりとりネタをあつめてみたぞ。

担当：KAL

近頃のアーケードゲームは軟弱なが増えすぎているように思えてしかたがありません。アーケードゲームは難しくてあたり前。ゲーセンは自分とゲームとの1対1の戦場なのです。昔のゲームはしよばなから度胆を抜く超難度ゲームばかりでした。しかし、何度も何度もそのゲームに挑戦していくうちに

少しづつ進めていくものでした。自分で必死にパターンを作り上げつつ、それはゲームストライターの皆様なら分かっていただけるでしょう。しかし今どきのゲーマーはその常識を知らない。初めてプレイして難しければ2度とやらない。ゲームをやり込みもせず。だから親切設計、オート連射のお手軽ゲームは

かりでてくる。すばらしいゲームでも、難しければすぐに姿を消してしまふ。非常に残念なことだ。

PS.ただ、格闘ゲームのCPUの難易度は納得がいけないものが多い。

(大阪府 F.N.H.T.R君)

●これは、結構前のアンケータ8ガキ(5月30日号)プレゼントのものに書かれていたもの。いつか掲載しようと思つたもので、今回ようやく機会がまわってきたという具合。

「ゲーメストライターの皆様なら分かっていたただけでしよう。」といわれても……この一文を見たとき、「そうだそうだ。もつとまた」とか思つたけど、落ち着いてよく考えてみると……うむ。

勝手に載せておいてどう言うものナンだけど、ゲームって難しけりやいってでもんでもないなあ。まあ、H.T.R君が言いたいのはそんなことではないんだ、というのは分かるけどな。

確かに、多少難しいからといって、文句まではつけないでも、すくになつてしまう人が増えたとは思ふ。ゲームセンターで人気があるゲームって、実は意外と難しいものが多いんだね。

そういったものの一例として、かつて、人気はあったんだけど、難度が易すぎでインカムが悪くなってしまい、結果としてゲームセンターでは長もちしなかつたゲームというのはあったし(源平討魔伝とか)。

ゲームセンターで「長もち」するゲームっていうのは、ある程度は難しくなければいけない、とは思ふね。やっぱり。

対戦格闘時代に久しぶりの高人気を得た縦シュー「レイフォース」も、実は結構な難易度なんだけど、ゲーム世界の設定や各シーンの演出といった二次的な要素のセンスの良さで、シューティングゲームは苦手だという人にも受けはいい。ただ、レイフォースの場合、難度の設定具合が絶妙なので、はじめのうち(1面あたり)にゲームに慣れてしまえば、徐々に、しかし確実に上昇していく各ステージの難度にも自然とついていけるようになる(いけなくても納得はいい)。

このへんが、実は高難度ゲームと思われるレイフォースが今の時代に受け入れられている要因の一つなのでは?という気がする。

要するに、難しすぎてもダメだし、易すぎてもダメ、と。飽きないように多少難しいくらいで(もちろん最終面ちかかればかなり難しく)、背景設定やグラフィック、音楽などに関してもハイセンスなものを用意し、多くの人に注目してもらえるようにする。これこそまさにゲームの理想型。

いやしかし、こうして考えてみると、ゲームを作るのって(特に難易度のバランス関係)難しいんだなあ、というのがよくわかります。あるライターは「つまり、おもしろければそれでいい」といついたか。

ちなみに私個人としては、比較的易しめのほうがいいかなあ。昔からゲームはやってきてるけど、でもやりがいが足りないのはいやだな。

レゲーの魂

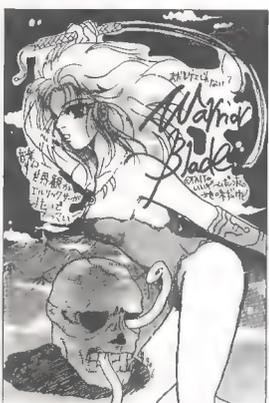
さて、以前予告したとおり、「ア」で始まるもので紹介しきれなかつたやつを今回紹介しちゃうと思ひます。では、



(宮城県 夢紡 騎さん) ●ぜんぜん卑怯でもなんでもないぞ。なんでも投稿する。これが基本。



(埼玉県 ACE君) ●テークン(現テフモ)の名アクション、アルゴスの兄貴たち(笑)。



(千葉県 勇剣士\$さん) ●タイトー2画面筐体シリーズのウォリアーブレード。ムチ使いのアマゾネスだ。すね。けつこうバックス。



(福岡県 武術師さすけさん) ●メッセージで下半身を型作ってたんで



(東京都 ぎよくどーざん♡さん) ●メルヘンメイズワールドは空の上が舞台。下に見える景色を見るのが結構楽しかった。

レゲーしりとり「あ」では「ア」がさ。だねえ。

このゲームは古きジャレコのゲームで、弾よげが熱かつたゲームなのだ。敵キャラも個性的なものが多く、自機のレーザーをはね返す敵が印象的だった(でも嫌な奴)。

そういうえば、自機の装備が面ごとに変わっていくのもこのゲームの特徴だよね。特に4面の斜めにしか飛ばない対空弾は最高!!

あと、このゲームにはボーンゲームがある。それは「着陸。成功すればワーU.P.が持続できて、難しなもつとくでも非常に難しかった。ファミコン版など愚の骨頂!!アーケード版だからこそアーガスは楽しめるのだ!!でも自分は同時期に出た「バルトリック」のほうが好きだったりする(笑)。

(福岡県 M、D、Sな新陰流さぶろう君)



●「アーガス!!」かつてこれほどまでに難しかった縦シューがあったであろうか??

THE DEEP @WP 1/87

水上最強に挑むわけかいぞい!
今なら1197円で水戸版限定!
プレイできるぜ!
ほなほな水戸版限定!

ちびドット

（茨城県 H.S.V.巻） ●重要
にお応えして、一応以前のハガ
キをそのまま再掲載。これでい
いかな?



水戸版

教えてください!

No.118で以前このコーナーMAPは118
号で水戸版から来てくれた人が、し
ていろいろのハガキが載ってしまっ
たから、今度は「プレイできること
でしようか?」水戸の学校に通っているの
いまだにわからぬので、もう一度くわ
くわいE-MAPを見て、お返したいです。

（茨城県 うすい・へも） ●重要
●全国ゲーセンMAPを製作中
のうすいさん。一完成品 楽しみに
待つてね!

SON SON
CAPCOM



しりとり、あ、……

アークエフ!!

なんと
イカれた
Xロティ-ラインなんだ!!
初めて開いた8000円に電撃水ま、たね。
は!、これはアークエフの「う」!

（山口県 O.O.O.巻） ●オプシ
ヨンのつく継スワロルシヨー
ティングだ。赤、真、というイ
メージが強いな、このゲーム。



げーりいひ、奇数字。
あ、の付くげー(用語)。

秋葉堀り

（広島県 呼我だかひろさん）
●カの有名人、迷路に六抽つて
エイリアンを落とすゲーム。

（?）に着陸する……これが
一種の快感になってたんだな
ア。

私はながらくこのゲームの
基板を探し続け、ようやく最
近入手に成功。以前から持っ
ていた「バルトリック」と合
わせて、かつてのジャレコ/
NMK作品の強力な大シュー
ティングを揃えたことになる。
もし、これらのゲームが（特
にアーガス）今、世に出たら
ゲームスト読者のみんなはど
う思うかな……?




“なんですか”でもやってたポー ナスステージ。本当に心休まるん だ〜。

これが噂の斜めシヨット。正面の 障害物が強敵〜!! (4面)。

自機の武器は、ステージごとに決 められている。これは2面のウォ ル・オドン(対空レーザー)と対 地バールカン。

と思えるほど、本っ当に難し かったゲーム。先月号で紹介 した「アレックスキッド」が ジャンプアクションの頂点だ とすると、このアーガスは継 スクロールシューティングの 頂点といえる。

で、今回、ゲームの難度に ついてあれこれと書いたので、 いい機会ということを採用。 それですすねえ、このゲー ムがどれほどムズイのかって いうのは、全国のハイスコア ラーの皆さんが嫌というほど 知っていると思うんですよ。 といっても86年の作品なので、 知っている人は知っている、 といったレベルかも知れない。 このゲーム、とにかく異常 ほど難しかったけど、グラ

フィックきれいだっし、流 星のごとく降り注ぐ敵弾から 逃れつつ、一瞬のチャンス にステージボスを倒して、「ホ オツ」とひと息ついて基地 (?)に着陸する……これが 一種の快感になってたんだな

元祖 秋葉原の基板屋

ガムーンと基板高価買取する店!!

君は持っているか? 探している人はチャンス!
ビューポイント……価格TELにて
(業務用です。家庭用では使えません)

特報! **バツ活(バックアップ活用テクニック)**
高価買取中!! 詳しい価格はTELにてどうぞ!!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即発送。
代金は商品受取時に支払いと
いう代引システムをご利用下さい。

高価買取
不要な基板・コントロールBOX等、高値にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

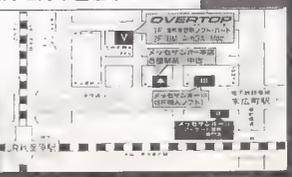
各種コントロールBOX、どこよりも超激安! 気になるお値段はTELにて

パナカスタム パナツイン シゲマAV3000&6000ターボ ベガ9000DX

ゲームフリークのおアシス

メッセ サンオー II ☎03-3255-3453
基板販売事業部 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 FAX.03-3255-3455

営業時間
月曜～金曜日 11:00～20:00
土曜日10:00～20:00
日曜日10:00～19:30



東京ガリバー通信

第20号

7月中旬、学生のみならず夏休みが待ち遠しくなっているころなんじゃないかな？ガリバーでは目前に迫った夏休みに備えてUFOキャッチャーをはじめ小さい子にも楽しんでもらえるゲームを続々と入荷中だ。

カッフルに人気のあるクイズゲームやコインゲーム、もちろん熱き対戦格闘ゲームも品揃えはバッチリだ。また、古いゲームが好きなレゲエゲーマーの要望に応えるべく、レゲエゲーム入荷にも力を注いでいるぞ

みんなを遊べる ニューゲーム入荷しました

誰でも知っているトランプゲーム、「スピード」。そのスピードがゲームになったぞ。まじかるスピード、反射神経を競うこのゲーム。友達とハンバンボタンを叩いてほしい。そしてもうひとつのニューゲームが「Freespace パーバトル」。今となつては常識の通信機能はもちろん搭載。4人でガンガン走りまわってくれ。

格闘を極めし者よ、集え

この号が出るころにはすでに結果が出ているのだが、6月26日にスーパーストII X、ガロスベ、龍虎2、サムスピ、バーチャファイターといった5つの格闘ゲーム大会が開かれた。この大会、ゲームをする前にくじびきでプレイするゲームを決定するという変わったもの。だから5つともうまくないと勝ち残れない。この大会の結果は次号で。

マジカなマジカも 生睡もののセーラムーン

RからSとなりさらなる人気を集めているセーラムーン、早くもUFOキャッチャーに登場。新しい人形が入って半日で半分くらいいっぱいちゃうんですよ」とはスタッフの方の弁。実はマジカと言われている藤木氏もスバイラルハートムーンロッドを片手にご機嫌だ。UFOキャッチャーの人形ってマジカの間でプレミアがついたりするから群がる人が多いらしい。

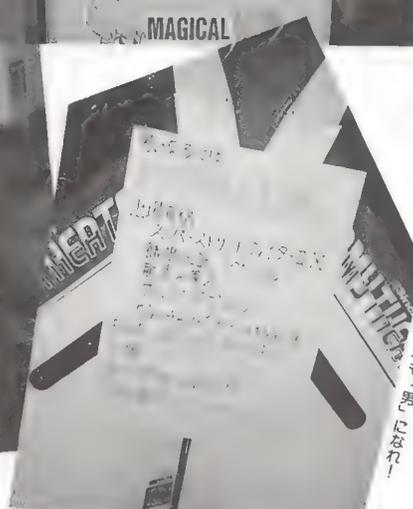
カッフルにうけそうな「まじかるスピード」。



もうすっかりレギュラーだね、隠れマジカの藤木さん。



Rに続きSも入荷、さすがハンプレ直営店。セーラムーン人気は一般ピーポーまでも巻き込む。



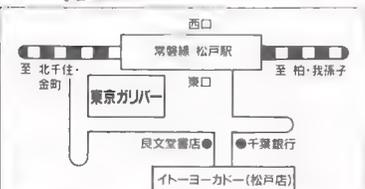
「S大賞」を手に「男」になれ！

夏休みはガリバーで編集部員と勝負だ！

7月24日、ガリバーにの屋宅配便が来るぞ。ゆ屋グッズ販売はもちろん、編集部員との対戦もあるぞ。ゲームは今のごころストIIエックスを予定している。今から練習しておくれ。



書くより読むほうがおもしろい？ゲーセンノート。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

アイランド



今月の いっぱつ!

よく、アンケートハガキなんか「アイランドに投稿したいけど、方法がわかりません」といった一文を見かけるけど、投稿方法は至ってカンタン。書式、題材などは気にせず、心のままに手紙をシタタメてポストに走れ!! それだけでオーケー(©ダッチ)なのだ。よろしくー。

(ときめき担当：田淵健康)

2001年 夢中の旅

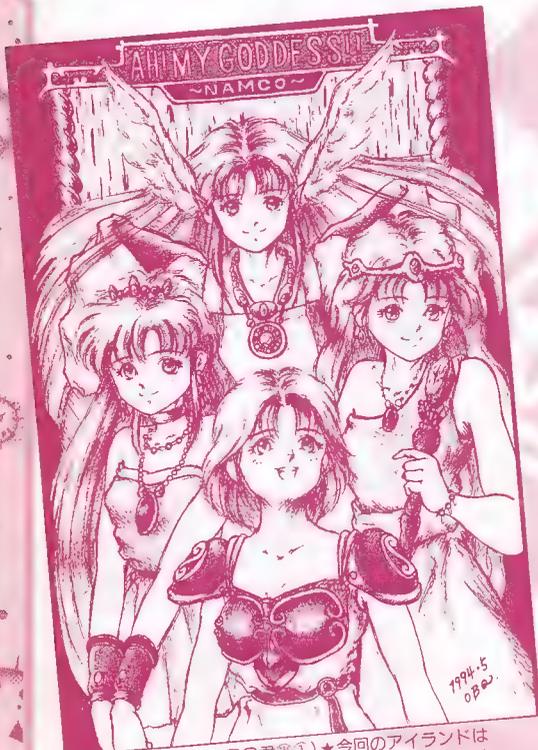
よく、「アンケートハガキなんか「アイランドに投稿したいけど、方法がわかりません」といった一文を見かけるけど、投稿方法は至ってカンタン。書式、題材などは気にせず、心のままに手紙をシタタメてポストに走れ!! それだけでオーケー(©ダッチ)なのだ。よろしくー。」

☆二十一世紀に入り、人類はかつてない平和な平和な世界の建設に成功していた。それまで武器開発に向けられていた努力は、娯楽の探求に向けられ、ゲーム業界は基幹産業をも凌ぐ隆盛を誇り始めた。その風潮は文化面にも及び、二十世紀の末に行われた新風営法の改正をはじめ数々の改正が行われた。そしてその運動の決め手となったのはゼンジン・石井博士のゲームを題材とした論文のノーベル賞受賞である。これでタガが外れた格好となり、教科書にも「ゲーム史」が登場するまでになった。

「甘ったれるんじやありません! めくり大キック小足2発同時押しアッパー昇龍拳なんて基本じゃないの! とのりいんふあるえすえぬおちやんなんかもうソニックジャンプ大パンチやがみ小パンチキャンセルソニック、ニーバスターで移動しやがみ小パンチ3発立ち中パンチキャンセルサマーもできるのよ! 悔しくないの!」

「ええと? 4人:かな?」
「4人?冗談じゃないわ! 最低10人は抜いてくれないわ!」
「(小声で)うるせー、クソババア。テメエがやってみろってんだ!」
「どうしてそう口答えするのよ!」
「...!! (ダメーシでしゃべれない)」
「わかったわ:もう格ゲーはいいわ。次! 反射神経の訓練よ!」

「はいそこで切り返し!一秒」



↑(神奈川県 愛野OBQ君等↑)★今回のアイランドは御利益オーバードライブ!豪華絢爛、時代を創った女神さまたちと一緒に、今月も行ってみよう!



男は黙って ひかるちゃん

男は黙って ひかるちゃん

☆最近、ゲームセンターで珍しいものを見た。それは、ゲームの行列待ち。しかもシューティングゲーム。

それは、そう極上パロディウス。ここ最近まで格闘ゲームをするのに待っている人が並んでいるのは見かけたが、そのほかのジャンルのゲームでの順番待ちあまり見かけなかった。やはり、最近ゲームが求めているのは画期的なシューティングなのではないだろうか。

そんな中でも心配なのがゲームセンター自身。最近のゲームセンターでは、格闘ゲームは一通り揃っているものの、ほかのジャンルのゲームは全くそろっていないといった店が結構ある。

格闘以外のゲームが活気づいてきた今こそ、まさにゲームの一大変革のときなのかもしれない！
(鹿児島県 隣のあいっつにウラララ君◎)

シューティングの一大ヒットとなったみたい。日曜とかはよくカップルが二人で興じているのを見かけるしね。

ゲームデータの 充実を!

☆DATAのコーナーを作ってください。

ゲームセンターから報告されるランキングなどだけでは満足できません。しかも、ランキングも上位15位までしか載っていないですし。

読者ハガキによる人気ゲームBEST10や、好きなキャラクターBEST10、バランスの悪いゲームベスト10etc。累計を出して行けば盛り上がるよ。

対戦ゲームで女性に負けるとすげー悔しいが、裏に回って顔を見てみると実はかわいかったりする。こんなとき、いままでの悔しさは吹っ飛んで、おともだちになりたいと思ってしまう自分が少しかわいいと思う。

(東京都 久我雄大君◎)



★(愛知県 UNDER-TAKER君◎) ★コットンラスボスのウールさまだ♡…しかし相変わらずマイナー路線好みですな…。

問書を作って、たくさん読者からのDATAを取ったらどうでしょう。

表はメジャーな質問(毎回同じ)、ウラはその号のテーマに基づく質問、例えば「今回はゲームミュージックについて、あなたはゲームミュージックが好きですか?とか、CDを買ったことありますか?とか。その理由もね。

あと「ゲーム人気と地域性」とか。これはもしもしと県ごとに人気ゲームが違うのではないかと、人気キャラが違うのではないかと、ということを書ける。など。

今、世界が動き出す

☆最近「世界」を魅せてくれるゲームが少なくなってきたなあ…と思う。

なんというか：格闘ゲームからくるキャラのプロフィールからついてくる世界じやなくて、ただ画面をみつめているだけで、そのゲームに吸い込まれそうになる感覚がするような世界を魅せてくれるゲームが…。

僕個人、ゲームの持つ世界に魅せられた、ということには少なくない。

格闘ゲームから挙げるなら、しんみりとしたスタッフロールが一つの武闘会の終わりを感ぜさせてくれた餓狼2が気に入っている。

ブラウン管越しに世界を感じることもできるほど、魅力的な世界をもったゲーム…事が容易でないのは十分承知しているつもりだが、これからはまた、そんなゲームもぜひ



★(京都府 末吉君◎) ★興義、サイコスリフなので(♡♡)。

★見る者を幻想の世界に引きずり込み、異世界にトリップさせる…それがゲームのゲームである所以の一つであり、最大の特性であると思うのだ。

リベラルこそ日本の心(?)

☆聞くところによると、メリケンではガイルorケンを使う

また、以前アイランドに載っていた投稿によれば、インドではダルシム使いがこれまた非常に多いらしい。

☆聞くところによると、メリケンではガイルorケンを使う



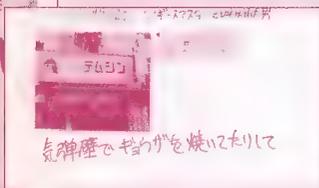
◆⑧スコットランドヤードはマイペースなのだ。



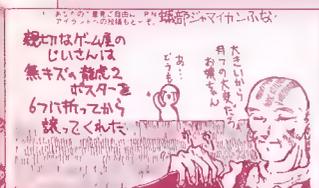
◆⑨あっしには何のことやら(汗)。



◆⑩モンコレ人は本当に餃子を食べたのか?



◆⑪優しいは罪。



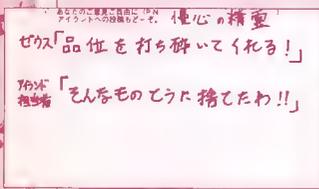
◆⑫歌います。



◆⑬もう...そっとしておいてくれ。



◆⑭まだ恥じらいは残っちゃうわい。



◆⑮まだ恥じらいは残っちゃうわい。

宇宙に轟く その名にかけて つつこみ三昧

☆ネビュラスレイのキャラクターはバリバリのドイツ語なのに、なぜゲームタイトルは英語なのだ? 自機も「Fighting Ray」だし。実はアメリカ対ドイツのゲームだったりして(←しない)。

(大分県 らりばっば中西君◎)
◆★最初私はゲームタイトルを「ネビュラスレイ」と心の中で読んでいたので、事実を知ったときはちょっとかなびかったです。

☆5/30・6/15日合併号、「神もしりぞく悪魔もビビる超攻略」っていうのはN(ニュートラル)みたいでよかった。by真・女神転生(新潟県 メガテニスト君◎)
◆★え? アイランドの属性ですか? もちろんL(ロウ)ですよハハッ(←すでにカラス)。

☆結婚祝いにNEO・GEOをもらい、ソフトを3本(サムスピ・ガロスベ・龍虎2)を買って、2週間後に離婚の危機にさらされた大バカ野郎は俺です(プレイ時間を1日1時間と約束して、夫婦最初のピンチを乗り越えました)。(神奈川県 おみつ君◎)

◆★な、なんか前途多難そうですが がんばって円満家庭を築いてくださいな。



◆(東京都 武村さつきさん◎) ◆大きめのしっぽ(?) がむやみに可愛いぞ。

◆(大阪府 MINOYA君◎) ◆パーティープレイにこそ、このゲームの醍醐味アリだ!



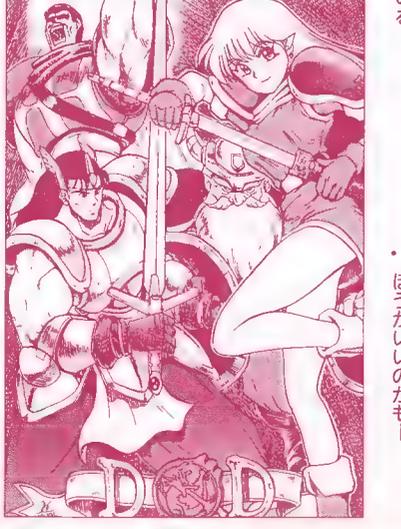
◆(静岡県 亀屋敷夜す子さん◎) ◆敵は食欲! ◆これぞ究極の自分ごとの闘い!



◆(埼玉県 如貝君◎) ◆闘いの果て、涙と引き換えに撫なだものは、何? ◆



◆(福島県 細雪純さん◎) ◆では問題です。キャミの生まれはこの国でしょうか? ◆



◆(北海道 麒麟翔さん◎) ◆あの縦ロールが個人的に好きなのだ(秘密だぞ)。



◆(京都府 A・S・HUN君◎) ◆渋谷センター街にたむろってそーな一行だ。◆



◆(鹿児島県 飯田昭子さん◎) ◆嵐となりて駆けるー奴に届くまで。

ミイ、春麗、ザンギなど各キャラに根強いファンがあり、無国籍状態と化している(ちなみに私はベガさま使われ)ゲームだけに限らず、町を見渡せばフランス料理店、中華料理店、ドイツ料理店、イタリア料理店、カレーショップなどが所狭しと並んでいる(ちとオーバーか、日常生活にも平気で外来語を使っている)。

ことなかれ主義だったり、物価が高かったりと気に入らないことも多いけれど、こんな寛容な日本が私は好きだ。(東京都 ゲーセン100世紀君◎)
★まあこれだわらない国はどことんだわらない所もあるけど(日本はまだこれだけの国か?。閉鎖的なかわりより、ポワソンといーかげんなほうがいいのかも)。

燃えよ青春!!



ゲームセンターに置かれていた大型筐体は、どのようにして処分(?)されているのですか? もしかしてメーカーさんが引き取ってスクラップにしているのか!? (リサイクルできる筐体は別) なんとか、払い下げで一般人にも大型筐体が手に入らないでしようかねメーカーさん。

(大阪府 大東亜計画 A C K 君 @)

小鉄じゃなきゃ

● @東京都・浦坪一昭君よりいただきました...どれほど私が追いつめられているか、おわかりいただけるでしょうか。(涙)。

追悼・東亜小特集

「東亜プラン倒産の報を聞いて、ショックを受けた。が、それ以上に弟がショックを受けた、私に言った。『もう東亜のゲームできないんやなあ...』」

(京都府 宝光坊春樹君 @)

☆東亜プラン倒産ってまじですか!?

ガン、私は飢える、飢えて死ぬ。明日の朝日は昇らない。

(大阪府 剣ロードさん @)

☆とうとう東亜さんまでもが倒産してしまいましたか。格ゲーだけがもてはやされるこの世では、生存が難しかったのでしょうか。東亜さんにはもったなくさんゲームを作ったほしかったです...。ここで思ったのですが、東亜さんは今の格ゲーブームに潰されたのではないかということです。

だとしたら今の格ゲーって何なのでしょう。業界を盛り上げるのではなく、逆に作用するとしたら...。一度、業界および読者の声を聞いてみたいですね。

(北海道 テブナン佐君 @)

☆6月30日号のアイランドで知ったのですが、東亜プランが倒産したんですか? 僕が一番大好きなメーカーなのに! ショックです...。

もう、タイガーヘリシリー

ズの新作は二度とプレイできないのですか? 上村さんや弓削さんのノリノリMUSICも聴けないのですか? ああっ何てことだ!

ここは一発、キンキュー特集を! 東亜プランよ永遠なれ!



● @梅やんでも悔やめぬこの切なさ。



● (福岡県 新陰流さぶろう君 @) ☆永遠に1億シューターの一番星なのだ。

(東京都 下手の横好き君 @)

☆格闘ゲーム潰けだった僕にシューティングの「素晴らしさ」と「熱さ」を教えてください。た東亜プラン:今はただ安らかに眠ってほしい。けれど、どんな形であれ、彼らは再びあの感動を伝えてくれるだろう。

悲劇の増スぺース

「小鉄への路」

「これまでのあらずじ」

新声社の黒い翼に降り、ダンダーンの小鉄のコスプレを強いられる人々になったアイランド担当、田淵健康。彼は事件の自然消滅を狙い、なんとなく茶を濁して事を隠滅しようと企んだが、読者諸氏の妥協を許さぬ怒涛の催促の前にとうとう膝を屈し、ついに茨の道が始まった。

「小鉄への路」:破壊へと続く、怪羅の旅路なのである(ウソ)。

つーわけで第2回です。前回、小鉄に代わる「このコスプレなら許してやる」キャラを募集した所、来る来る来るの容赦なしのハガキ(泣)。やるんじやなかったとマクラを涙で濡らす毎日です。では、読者様の慈悲に溢れたお便りを紹介しましょう。

☆キヤミイや舞ちゃんのコスプレはあまりに気の毒なので、

☆あれは、要するにアイランドでミスをする、地獄のような苦しみ(「小鉄のコスプレ

☆かの「小鉄問題」ですが、僕は読サビで販売中の餓狼2帽子とテリジャンパーでテリーのコスプレをしてください。十分です。

アラビアンムーンで許してかわす。 PS あまりに不幸な出来事に、私も胸を痛め、失笑を禁じえません...。(笑)。(岩手県 びんくさんだあほおくん @)

★どこらへんが許してつかわされているのか説明を...。

☆「アイスマン」やるべし。そして「アイスマンアイランド」のトップを飾るのだ! すれば、我が「東亜プラン」も救われるであろう。合掌。(大阪府 らりばつ中西君 @)

☆「このコスプレなら許してやる? またそんな企画を作りますか? そんなに小鉄がイヤなんですか? フォンドンがイヤなんですか? ええーい男だったらいサギよく小鉄になるのだ! (小鉄ファンより)

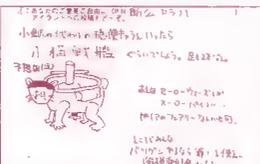
☆「アイスマン」やるべし。そして「アイスマンアイランド」のトップを飾るのだ! すれば、我が「東亜プラン」も救われるであろう。合掌。(大阪府 らりばつ中西君 @)

が、誌面に載せた以上は公約になりますのでやってください(●結局救われぬ)。救済措置としてV・F「晶」の八極拳の実験台になる。V・F2に参加もできるし、クレジットに載るかも(●載らないってば)。(滋賀県 茜色君 @)

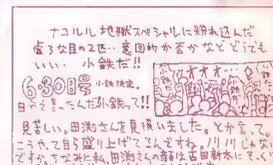
レ?」を味わわなければならぬんだということだと思いませんか? (神奈川県 うつぼ君 @) ☆早まっちゃいかん、早まっちゃあ... (経験者は語る)。



● @できればバリアなしで願えませんか。



● @とうとうケモノネタまで...ああっ!



● @...もはや退路なし。



● @...もはや退路なし。

そして... 誰もいなくなっ...

こちら こだわり派



ありがちツシュ パート②

- ★118号の可能を不可能にする男君に続く「ゲーセンの法則」第2弾。
- 1・クリアしかけたゲームは次の日なくなる。
- 2・格闘ゲームで、使い慣れたキャラでプレイしているときほど、誰も乱入して来ない。
- 3・両替機で、自分の後ろに人が並んでいる時ほど、お札がしつこいくらい戻ってくる。
- 4・小さい店ほど異様に客が多い。
- 5・偶然好ブレイヤや大道芸ができたときに限って、ギヤラ



★(県名は?パバイヤバラノイ君?)★史上最強のテキ屋が今ここに!!(?)

リーは誰もいない。
6・最初のほうの面でタコミスしたときほど、先の面によく進む。

7・音楽のいいゲームの筐体は、音が小さい。

8・自分のやるゲームに限ってボタンがおかしい。

9・さらに蛍光灯の真下。

10・他人にとつての安地も、自分は死ぬ。

11・風のように復活したレゲエは、誰もやることなく、やはり風のように消える。

(大分県 ターザン 鈴木君)

★思わず「あるあるある」と連呼してしまふような項目が、おんしにもあるはずじゃあ!

「極パロ」の交通標識ステージはなかなかハードです。でも、実はゲームの難度のことではなく、標識のほう。現在、自動車教習所に通っているの、アレを見ると頭がイタくなる…。かなりハードなステージだ!!

(愛知県 アンダーテイカー君◎)

店のルールを守れない店員って

★先日、ふと立ち寄ったゲーセンのことです。ここでは「ストIIブームの後にあちこちできた、よくあるタイプのゲーセン」とだけ記しておきます。

店の前には学校帰りの中高生のもと思われる自転車が10数台とまっております。店内では中・高生が店の中央に据え付けられた対戦台で、エックスやらワーヒー2 JETやクスの対戦に興じていました。

そんな客層を考慮してか、店内の至る所に「店内禁煙」と書かれた張り紙がしてあります。

「なかなか感じのいい店じゃないか。私は張り紙を見て思いました。しかし、それは最初の数秒間だけでした。エプロンをつけた店員とおぼしき人物が店内を見回るでもなく、機械の手入れをするでもなく、多分常連なのであろう2〜3人の少年と談笑している姿が目

★しかし、アイスマンで本当に読者諸兄は納得してくれるとは思えんのだが…。

☆小鉄のコスプレするならばでさっさとやりなさいよ。男らしくない。九州男児でしよチミイ…。

(愛知県 7/1はま団のライプ君◎)

「ま、そんなこともあるさ。休憩中かもしれないし」と、私は店内を一回りして、店の隅にあったぶよぶよを見つけてプレイし始めました。

その時のことでした。禁煙のはずの店内のどこからともなく、タバコの匂いが漂ってきたのです。

「また店のルールを守れない客が入ってきたんだな。ま、そのうち店員さんが注意にくらう」

はじめはそのくらいに思っていたのですが、タバコの匂いはいつの間におさまらない。そうこうしているうちに、GAME OVER になったので席を立ち、振り向いた私の視界に飛び込んできたのは、さっきの店員が対戦台に座ってゲームをやっている光景でした。しかもタバコを吸いながら。

私は愕然としました。彼がサビスイツチを使って(つまりリタダで)ゲームをやっていたかどうかまでは確かめられませんが、それにしたつて勤務中にゲームするなんて。

ましてや、禁煙の店内でタバコを吸っている人を注意す

を推します。かつてのバイオ氏よろしく読サジのNewアイテムを装着して毎号目次に登場すれば一石二鳥。人氣に火がつけば夢の表紙を飾ることもできるし(なおゲー太郎はダチヨウの卵で作る)。

これだけ「譲歩」してもヤツ！てんなら猫のぬいぐるみを着て「じゃりんこチエの小鉄じゃい！」と聞き直るしかないっす!。

「店内禁煙」の張り紙は何だったんだ。私は考え込んでしまいました。

ゲームを終えた彼は、考え込んでいる私の横を、何事もなかったかのように通り過ぎ、カウンターの前に腰掛けて新しいタバコに火をつけ、そしてテレビを見始めました。

にしても、こーゆーの考えのって本当ワクワクしますね(仏心のカケラもねえ。(京都府 K.S.W下僕君◎)★私みずからムーちゃん改造計画にトドメを刺せ、と…。☆ああ、結局今回も光明を見いだせないまま終わるのね。(泣)。

その店にいましたが、タバコの匂いがとぎれることは、遂にありませんでした。

(和歌山県 佳蘭世君◎)★お客として、ブレイヤーとして誠意を持って店に接するんだから、店員さんにもそれなりの心意気を見せてほしいものです。

店員さんの態度も、ゲーセンの善し悪しに大きく影響しているのですから。



★(京都府 笹岡ゆりのさん◎)★丸。早いところを出しておくんなまし。



★(東京都 騎崎ばるたんさん◎)★目指せ!!日本最凶のダルマニアン!!

極めて 理不尽に登場



千葉真 やりのほさき君(監)

最後の挑戦状 『ファイターズヒストリー ダイナマイトより』

☆男の下に一本のビデオテー
プが届いた。差し出し人は「K」
となっているが、彼はこんな
な物を送り付けてくる相手に
心当たりはなかった。

「イヤな予感がする...」
胸騒ぎを抑えつつ、男はビ
デオテープを再生することに
した。数秒間の砂嵐が続いた
後現れたのは、画面を覆い尽
くすほどにアップで映った見
覚えのある人物...
「カルノフ!」

目に映った物体に対し、男
は戦慄と恐怖を覚えた。
(こいつのことはよく覚えて
いる。いや、忘れられるわけ

がない。昨年参加した「グレ
ート・クラブ」 という武
闘大会で一度闘ったきりだが、
あの面構えと体型は人間とは
思えないほど醜悪だった。今
更何の用があるのかは知らん
が、こんな物を送ってきたか
らにはそれなりのことがある
に違いない)

男は気を取り直し、固唾を
飲んで画面を凝視した。
「ハロー! 元気かい? ロシア
先生! 闘う肉体正統派のイ
ドル、カルノフことカルちゃ
んでーっ! おー! みるほ、わたし
のこと覚えててくれてる? ち
ゃんと覚えててくれ! 早くちや
いやいや! カルちゃん泣いちゃ
うから! 早く来てね、エヘ
へ。」

あのね、今回は大事存御用
なあって、こうしてビデオし
たーを出しちゃったわけですよ。

え? 居んでみ手紙に居居なっ
たのだから? それほねえ... 手
紙だもやキさんに食べられ
ちゃうから! 居ーんちゃって
♥ キヤハハハッ☆

あ、そうそう、本題に入る
わね。大事存御用というのは
実ほ! 今年もめでたくグレ
イト・クラブを開催するこ
とに居りまして! わーっわ
ーっ! ヒューヒュードンドンパ
ッパッ!! みるほ、これで、ま
た素敵居み友達と一緒に目
一杯遊べちゃうのね! そのこと
を考えただけでカルちゃんも
う嬉しく居っちゃって、思わ



福井県 ちやぶ台君(監) ★ついてない
きはトコトソついてないのね。

バロから火が出ちゃう。
ファイヤ
でもね、みるほり喜んで居
たりもいられ居いの。どうし
てかっというをね、恐ろしく
の大会は今回で☆えんご、
つまりおしまっということ居
っちゃうぞ居るので。

えーん、みるほともう会え
居っちゃう居んで、カル
ちゃんさん居のいゆーん!
と、泣いてばかりい居カルち
ゃんと居去年まででロング・
グッバイしたのであります!
みるほと出会ったことで身も
心も成長したカルちゃんの艶

姿を篇ごと覽あれ!
さあ、今すぐカルちゃんに
会いに来てね! 合言葉は「グ
レート・クラブ」に参加す
るツチ♥! 絶対来てね! ♥
あっ! いっけ居るー! もう
一つ居い居こと言うの忘れ
て居る、もう、カルちゃんっ
たらあてん居! てへっ! ♥
あのね、今度の大会は居、
まだみるほの知ら居い居友達
が居るよ! 一緒に遊びに来る予
定のよ! っうーん、まだ新
しい居友達が出来ちゃう居ん
で、カルちゃん期待で居腹な
に、じゃ居くって胸が膨らんじ



岡山県 山田三平君(監) ★はあああーや
じちまったあ。

バル
というわけで、今度の大会
はどっけても待ち遠しいカル
ちゃんでした。それじゃ、大
会であろ! か・し・こ♥」

グワッシャアアアア...
(愛知県「懲りない男」 ナイ
スブラザー君(監)

★あ、あうあう... この襲い来
る虚脱感と疲労感と逃れよう
のない目眩をどうにかして
くれ! バッター!...



静岡県 大仏和尚君(監) ★うっかりの一
言が惨劇を招く... のか?



埼玉県 日進のルパン君(監) ★界の拳の
本家は地球外生命体だったりする(しない)。

99%の犠牲は仕方あるまい。MSK



★(長野県 さんさん園)★チツ、気づいてやがったか…。

今日こそ言えそう
ラウミーブリーズ
(終わってる)
お手軽
クリエイカル

☆トップハンター…久しぶりの純然アクションの登場は実に有り難いものです。はい。まあボス面は半分格ゲーですが…。

キャラの表情や動きは豊かだし、奥行きが完全独立2ラインで軸ずらしなんて面倒がない。コマンド必殺技の導入など、ストII世代にも無理なくとっつけるような心くばりには好感が持てますね。

敢えて苦言を呈すならば、純然すぎてかえって小ぢんまりとした印象を受けてしまう

ことと、自由度が少ないこと。特に後者は「アームの伸縮」というアイデアを生かされていないと思いますね。

他社の作品になりますが、トップシークレットのワイヤーと同様の操作ができれば、さらに任意の全方向スクロールならば「エドワードランディイナストライダー飛竜」という史上最強のアクションに化ける可能性を秘めた作品になったと思うんですがねえ。

図らずも批評めいてしまいましたが、ホントにとっつきやすく、難度も低め(だと思ふ)なので、ストII世代はこれを機に、そうでない方は郷愁の念を込めて…おすすめてです。

★(神奈川県 CYC君)★あのコマンド必殺技はサクサクと任意に出せるとうれしいのだが、惜しむべくは突発的にアクション中に出ちゃうのが困りもの。

ん。やってくれましたね。あれですよ、アレ。

「エイリアンVSプレター」ですよ。くおーこれを待ってたんだ、これを!

横スクロール格闘アクションを作ることにかけては日本最強の(私はそう信じている)カブコンが、しかもあのプレターが主人公とすれば、もうやるしかないではないか。最近のパワーがなくなってきたとか、ストIIにしか力を入れてないとか思われてきたが、ついに本領発揮か!?

いけいけカブコン、ファイトだカブコン、君の未来は明るいぞ! (だからそるそる脱ストIIしてもいいんじゃないですか?)

★(愛知県 鈴木仁君)★うむ。久々の痛快横スクロール格闘のエイリアンVSプレター。ゲームは結構シビアだけど、努力の後の見返りは大きいぞー(でもシエーファ一は…ねえ)

カゲ、道を踏みはずす。MSK



★(北海道 巴川佳男さん)★幸せって何だっけ?

あいつこいつ



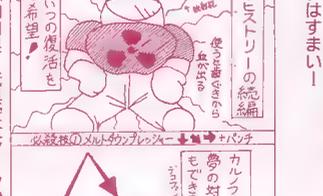
★(長野県 内田たけさん)★どこから来てどこに行くのであつつか…

光探求せし者達



★(埼玉県 秋☆H.A.君)★あえてコメントはすまい

F1ドライバーの純粋



★(山口県 玩具安全マーク君)★勝つても負けてもノーフォーチャー!

No.1 あたかもしれないか By 389



★(香川県 389君)★エンチャヨイヤねーって…

誰の



★(大阪府 森周平君)★何かも三モフタもないんすけど。

赤いマフラー正義の印?

「動物虐待クレーム付きアメリカン忍者」
手強い敵にはGOONパイ!!
Let's GO-YEAH!
ダイヤグラム最下位
敵だ パピグ
そこだ パピグ
あつとパピグが重傷だ(めえのせいで)



★(石川県 太郎左工門助貞さん)★彼に正義の何が語れるのだろうか…

文通がイラ交して!

◎国・年齢・性別問いません!!

格闘ゲーム(餓狼、ストIIシリーズ、ワールドヒーローズ)とか、サムスピとか、お、龍の拳も。

あと、ウィザードリィとか好きなひと。

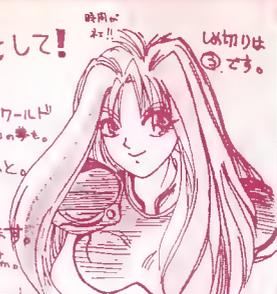
返事は絶対にいたします!

初回80円切手同封でお願ひします。

住所

〒510-01 三重県三重郡桶町北五味塚

979-2 三品真澄 まで。



JANNE

- メカドライブ用のテトリスを売ってください。希望価格を明記してW葉書で。(3)
- (〒616 京都府京都市西京区嵐山樋ノ上町4-13 清水憲之)
- PCエンジンSCD用R0Mの銀河お嬢様伝説ユナを2000~3000円程度で売ってください。(3)
- (〒857-01 長崎県佐世保市

買います



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部へハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人と人の連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人と人の接触(強引なサークル勧誘、一方的な手紙など)や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで〇一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

〇掲載された次の月末で締め切り→②
〇締め切りなし→③

売ります

●NEO・GEOの餓狼伝説スペシャルと龍虎の拳2をそれぞれ適価で売ります。どちらもゲームメスト増刊付き。送

- (〒510 三重県四日市市川島町6637-1 高島みゆき)
- カブコンゲームミュージックVol.1、2、3のCDを各4千円で買います。美品希望、帯のないもの不可。また戦場の狼、闘いの挽歌などカブコンのカタログも買います。希望価格明記のうえ、葉書で連絡ください。(3)
- (〒254 神奈川県平塚市横内2356-1 長島方 佐藤祐介)

●NEO・GEO本体+フアイティングスティックNEO+龍虎の拳2+サムライス

- (〒351-01 埼玉県和光市本町31-2-1004 木内俊介)
- NEO・GEO本体+フアイティングスティックNEO+龍虎の拳2+サムライス
- (〒262 千葉県千葉市美浜区磯辺5-15-2-306 松実容介)
- 千葉麗子サイン入りネオジオロゴの帽子(赤)一つと龍虎の拳2の特ダポスター(2種、画鉄穴なし)数枚を売ります。希望の品、価格を明記のうえ封筒で。手渡しできる方有利。なんらかの返事がほしい方は80円切手同封で。
- (〒351-01 埼玉県和光市本町31-2-1004 木内俊介)

文通希望!!

ストII、サムスピ、餓狼伝説が好きな方、お年暮下さい。なすばらと一緒に本名で作って下さる方。

〒977 福島県田村郡三春町八島台5-1-3 55-115
吉田 亜希子 まで
しめきり③



交換・その他

- 私のギャルズアイランド(必要なら2も)をあなたのピリッツを4万円です。(2)
- (〒942 新潟県上越市上源入380-7 高橋輝)



●(大阪府 天丸君)

お便り募集

- 私のゲームミュージック
- 光
- (〒183 東京都府中市緑町1-23-7 浜田勲泰)
- 当方のNEO・GEO本体+コントローラー×2+メモリーカードと貴方のPCエンジンDUO(1)天外魔境ジャライアSCD版を交換してください。(3)
- (〒724-06 広島県賀茂郡黒瀬町丸山3331-20 柴田貴光)

「ゲームや遊園地など!! 一緒に遊んでくれる人募集」

休日になんか遊んでくれる...
異年齢おかし

頼りに自信のオジさんは男共。
中3女の子
っこつきあひ
あふいと
下れお
遊んで
くまん

〒262 千葉県花見川区花園5-7-12
飯島 美和子 まで

ゲームストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりです。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント! さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だ一つ。〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社ゲームストアイランド係

- (〒252 神奈川県藤沢市亀井野2-46-13 安井洋介)
- D「ワールドヒーローズ」「同2」「餓狼伝説」「同2」「ソニックウイングス」「バックン」全部と、あなたの「ギャラクシーフォース/GSM1」を交換してください。(3)
- (〒252 神奈川県藤沢市亀井野2-46-13 安井洋介)

HUCEC'94

歡

喜

創

造

ヒューマン コンピュータ エンタテインメント・コンテスト '94

HUMAN COMPUTER ENTERTAINMENT CONTEST '94

現在コンピュータを利用した創作環境は多様化しつつあり、かつ、その環境は個人レベルでも利用可能となってきました。ヒューマンクリエイティブスクールでは、将来のコンピュータ・エンタイナーの登竜門となるべく場を提供したいと思います。「才能のある人達にスポットライトを当て、新しいエンタテインメントを創作する道を拓くこと」これが本コンテストの開催理念です。

- 応募締切 / 平成6年9月30日 (当日消印有効)
- 応募作品 / 未発表のもので自作のもの。個人・団体応募可。
- 著作権 / 応募作品の著作権は、応募者に帰属致します。
- 入賞 / グランプリ賞金100万円
※その他、部門賞、各社協賛企業賞あり。
- 発表 / 平成6年度、ヒューマンクリエイティブスクール学園祭
(平成6年11月開催)にて、審査結果発表及び授賞式。

主催 / ヒューマンクリエイティブスクール
 共催 / 株式会社日本パーソナルコンピュータソフトウェア技術研究所
 後援 / 社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会
 財団法人マルチメディアソフト振興協会 / 財団法人ソフトウェア工学研究財団
 協賛 / エプソン販売株式会社 / キヤノン販売株式会社 / シャープ株式会社
 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント /
 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社 / バイオニアLDC株式会社

※応募規定詳細および審査環境詳細等につきましては、募集要項を下記宛にご請求下さい。

募集要項請求先・お問い合わせ先 / ヒューマンクリエイティブスクール内 HUCEC'94運営事務局 Tel. 0422-23-1111 F.180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

●'95年度ヒューマンクリエイティブスクール生徒募集!! 学校案内は電話にてご請求下さい。

募集部門

1. プログラム部門
2. ビジュアル部門
3. サウンド部門
4. 企画・アイデア部門





INTERVIEW

公開直前スペシャル企画

テリー・ボガード役

錦織 一清インタビュー

テレビのスペシャル版に引き続きテリーを演じることになった錦織一清さんにインタビューをして来たよん。7月21日には彼の歌うエンディングテーマ、「夜明けのレジェンド」のCDシングルも発売されるぞ!

「影のあるヒーローがいいね」

今回、劇場版餓狼伝説でテリーを演じることになった少年隊の錦織さんにインタビューだーゴォー。

——ゲームはよくやるんですか?

錦織——ゲームセンターには行きませんが、家でSFCなどで遊びます。一度NEO・GEOをSNKの方にさりげなくおねだりしたことがあったのですが、「わかりました」とおっしゃって、社名入りポールベンをくださったという……(笑)。ポールベンじゃゲームできないよね。

SFCで練習しているんですが、映画のイベントでNEO・GEOの対戦をする時には、ボタンの位置などとても苦労しましたね。

——キャラは何を使用しますか?

錦織——それはもう、テリーから浮気はしませんよ。だって他のキャラ使えないんだもん(笑)。アンティやキムに比べたら、主人公のテリーは弱いけど、でもテリーを使う。——自分とテリーで似てる(ニヤリ)て好きですか?

錦織——俺って結構ひねくれているところがあるんだよね。テリーも屈折してるとしよう。天の邪鬼的な所があったりね。親父が死んだと見てたり、それで修業に出て、子供時代はメッタメタにやられたりし



夏休み劇場用アニメ、餓狼伝説のキャストینگが決定。ラオコーン、スーリアらのアニメオリジナルキャラがどんな風にストーリーにからむのか楽しみです。ところで麗子ちゃんて……?

○テリー ボカド

○アンティ ボカド

○難波 圭一

○ジョー 東

○檜山 修之

○不知火 舞

○三石 琴乃

○ラオコーン ゴータマス

○三木 眞一郎

○スーリア ゴータマス

○桜井 智

○八万

○速水 奨

○バーニ

○井上 瑠

○ジャミン

○内海 賢二

○ギース ハワード

柴田 秀勝



スラリそろった声優陣。



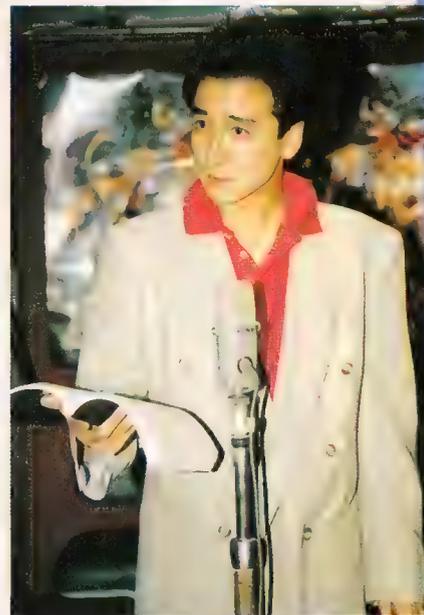
6月12日(土)ネオジオランドで、とあるイベントがおこなわれた。

なんと天下のアイドル千葉麗子様VS天上の監督、大張正己監督のスペシャルマッチと大張監督みずからのレッスン

- キム カツファン
- 中村 大樹
- ビッグ ベア
- 江川 央生
- リチャード マイヤー
- 佐藤 正治
- ビリー カーン
- 西村 智博
- リリイ マクガイヤー
- 井上 喜久子
- 山田 十平衛
- 八奈見 乗児
- タック キング
- 三ツ矢 雄二
- 麗子ちゃん
- 千葉 麗子
- チン シンザン
- 茶風林
- ローレンス ブラッド
- 戸谷 公次
- セバスチャン
- 沢木 郁也



アニメオリジナルキャラのスーリア(声:桜井智)。



て、どうやったら強くなれるかってずっと考えてた人間だから。まあそんな頑固な点が共通してるかな？

——では、餓狼伝説アニメは別として、子供のころはどんなアニメや漫画がお好きでしたか？

錦織——そりゃあもう梶原一騎先生の作品だよ。あしたのジョー、「空手バカ一代」とかね。今のアニメや漫画って昔の物とは違うでしょ。特にヒーローがさ、昔のって「あしたのジョー」にしても、「タイガーマスク」にしても、どこか孤独じゃない。孤児だったりしてね。脚光を浴びてる姿とは違う影のある姿ってのが、今のヒーローにはないでしょう。そういった意味でも、この餓狼伝説ってのはいいと思うんだよね。アンディや舞などかいても、結局はテリーが一人で立ち向かっていく。ジョー—東は大ホケだし(笑)。——もし餓狼伝説で、他のキャラクターを演じられるとしたら、誰を演じてみたいですか？

錦織——アンディなんか真似してるよ。「舞」(アンディ役の難波さんの口真似)ってね。「すまない、舞」とか



ね。難波さんだって俺の真似するもん。だから映画の中で(本来ならアンディのセリフの)一カ所だけ俺が「舞」って言って、観客に向けてクイズしちゃおうか？なんて言い合ってたんだよね(笑)。難波さんと俺の声って結構似てるみたいで、よく言われたりするの。まあ、まさに「兄弟の声」っていうんだろうね。

——もし実写で餓狼伝説をやるとしたら、ご自分がテリー役を演じてみたいですか？

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。錦織——日本の映画って、洋画に比べてすごくリアリティックになっちゃってる。いい意味での荒唐無稽さが欲しい。アニメってそれができるじゃない。絶対ないんだけど、こういうのがあったらいいな、こういう人がいたらいいなって思えるような、夢を追う作品があればいいじゃない。だから例えばキャラのコスプレをする人だけ、あの人は僕らがどうこういう前に、自分で自分の中に作品を取り入れて楽しんじゃってる。ああいうのっていいと思うんだよ。

映画を見終わった人が、映画の中に入っちゃって、それを一緒に体験できるような、そんな作品でありたいよね。——どうも長い時間ありがとうございました。錦織——おつかれさまです。

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。錦織——日本の映画って、洋画に比べてすごくリアリティックになっちゃってる。いい意味での荒唐無稽さが欲しい。アニメってそれができるじゃない。絶対ないんだけど、こういうのがあったらいいな、こういう人がいたらいいなって思えるような、夢を追う作品があればいいじゃない。だから例えばキャラのコスプレをする人だけ、あの人は僕らがどうこういう前に、自分で自分の中に作品を取り入れて楽しんじゃってる。ああいうのっていいと思うんだよ。

はサインまでしてくるサーピスぶり。ファン感涙で、大いに盛り上がったイベントであった。みなさん、おつかれさま！

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。錦織——日本の映画って、洋画に比べてすごくリアリティックになっちゃってる。いい意味での荒唐無稽さが欲しい。アニメってそれができるじゃない。絶対ないんだけど、こういうのがあったらいいな、こういう人がいたらいいなって思えるような、夢を追う作品があればいいじゃない。だから例えばキャラのコスプレをする人だけ、あの人は僕らがどうこういう前に、自分で自分の中に作品を取り入れて楽しんじゃってる。ああいうのっていいと思うんだよ。

——最後にこの映画を見る人たちにメッセージを。錦織——日本の映画って、洋画に比べてすごくリアリティックになっちゃってる。いい意味での荒唐無稽さが欲しい。アニメってそれができるじゃない。絶対ないんだけど、こういうのがあったらいいな、こういう人がいたらいいなって思えるような、夢を追う作品があればいいじゃない。だから例えばキャラのコスプレをする人だけ、あの人は僕らがどうこういう前に、自分で自分の中に作品を取り入れて楽しんじゃってる。ああいうのっていいと思うんだよ。

で、声優(ジョー東)の檜山修之と、おなじく声優(不知火舞)の三石琴乃の対戦も実現。盛り上がる。ゲストのみなさんたちの熱い対戦が終わると、今度は全員そろってのごあいさつ。イベントを終えると、大監督&千葉麗子ちゃん、映画の前売り券を買ってくれた人に、ポスターや握手の特典だ。しかも、千葉麗子ちゃんゲストの皆さん。左から三石さん、桧山さん、大張監督、桜井さん、千葉さん。

目は真剣。こうでなくちゃね。ファン感涙で、大いに盛り上がったイベントであった。みなさん、おつかれさま！

さて、今回取材にご協力いただいた六本木プリンスホテルからナイスなお知らせだ。同ホテルでは、7月1日から超かっちょいいプールをオープンしているのだ。プールと宿泊・食事がセットになったサマープラン、または食事がセットになったプール&グルメプランというのがあるのだ。プール&ランチなら4000円で楽しめちゃう。映画館を出たら、六本木プリンスにGOだ！

いよふ... スト... サイター... ム
 春も時をさげない... いろいろ... 各種...
 情報をお伝えするぜ。

ストII アニメ

直前情報

最初は、アニメのキャスト
 イングが決定したという情報
 から。まずは主人公のリユウ。
 これには映画ヒーバップハ
 イスクールなどに出演してい
 た、清水宏次朗が、声をあて
 るぞ。そしてそのライバル、
 ケンには元いとも青年隊の
 羽賀研二。ストII人気No.1の
 キャラ、チュンリーにはアイ
 ドルの藤谷美紀が、決定。そ
 して、あのパンクラススの格闘
 家、船木誠勝がフェイロンの
 声を担当。

その他、現在までに決定し
 ているところでは、キャミイ
 に佐々木庸子、ガイルには津
 嘉山正種、ケンの恋人のイラ
 イザには、鶴ひろみが、決定
 している。

そしてゲームには登場しな
 かったが、リユウ、ケンの師
 匠として、一部にカルト的な
 ファンを持つ天本英世の出演
 も決まり、なかなか楽しみな
 顔ぶれがそろったようだ。



清水宏次朗

リユウ



羽賀研二

ケン



藤谷美紀

春麗



船木誠勝

フェイロン

夏休み。全国洋画系ロードショー

夏だ！アニメだ！ストIIだ！

動くストーリーゆかしのなま



ストリートファイターⅡ イメージ ミュージアム 開催!

お次は、映画を観に行くこと
得てしまっぞ情報。8月31
日まで劇場に来てくれた人
全員にストⅡキャラクターホ
ルダーがプレゼントされるぞ。
キーホルダーは、全12キャラ。
残念ながら新キャラ4人
はいないのだが、それでもか
なりウレシイアイテムだ。
どれももらえるかは、運し
だいなんだけど、何度も劇場
に足を運んで全員そろえてみ
るっていうのはどう?



ストⅡアニメのセル画はも
ちろん、門外不出だった各種
開発資料、イラスト原画、さ
らには、TVCMなどで使用
された衣装、小道具などを一
挙に展示するもの。めったに
見られないものだけに、要チ
エックだ。
7月20日(水)~25日(月)
大阪 大丸 梅田店
イベントホール
7月26日(木)~8月2日(火)
渋谷 PAO
キッズフォーラム
8月4日(木)~14日(日)
池袋 LOFT
ロフトフォーラム

映画「ストリートファイターⅡ」 必殺技ネーミング・キャンペーン

映画のラスト15分の死闘で、
リュウ、ケン2人が繰り出す
「新必殺技」に名前をつけよ
う。官製八ガキに「新必殺技
名」と住所、氏名、年齢、職
業(学年)、電話番号を書い
て、以下のあてさきに送って
ください。
映画を見てなくてもOKだ。
賞品も盛りだくさん
郵便番号1004
東京都中央区銀座3-2-17
東映株式会社
「ストⅡ必殺技」係
9月2日(金) 当日消印有効

7月17日(日) ストⅡファン 決起集会 IN 渋谷

ストⅡファンのために映画
の決起集会を渋谷の町にて、
行います。内容は、次のとお
り。
7月17日(日) 午前11:00~午
後4:00
渋谷109店頭前スペース
・篠原涼子オンステージ
・スーパーストⅡゲーム大会
・映画ストⅡクイズ大会
・ストⅡコスプレ大会
などを予定。ストⅡコスプ
レ大会出場希望者は、当日、
午前11:30までに、渋谷10
9前にて受け付けを済ませて
ください。参加者には、スト
Ⅱグッズをプレゼント。



主題歌を歌う篠原涼子。

映画主題歌決定!

映画のほうの主題歌も、7
月21日にシングルCDが発売
になる。「恋しさとせつなさ
心強さ」と「がそれだ」
作詞、作曲、編曲をあの小
室哲哉が担当。歌うのは、篠
原涼子。
またオリジナルサウンドト
ラックも8月1日に発売とな
る。なおポーナストラックと
して、基板音源のゴウキのテ
ーマを収録。さらには、初回
特典として、キャミイロ春麗
イラストステッカーがつくぞ!





WORLD
HEROES
2

特

集

ADK

帰って来た
メーカー
特集

第一弾

ADK

WHAT'S ADK?

最新ゲームスクープもあり!

手裏剣で敵をケチンケチョンに爆殺した
あげく、みねうちでござる、の一言で済まし
てしまふ(ニンジャコマンドー)豪快さ、
いい意味でのアバ外さを持つメーカー、
それがADKだ

Welcome to the ADK world!

構成：アナーキヤー松井



ADKテケテケイ

インタビュー

我々ゲームスト突撃取材班は、周りの都合などにはケリをくれたあげくに、フラッシュロードなかんじ(詳細不明)の一方的な使命感に燃え帝都内神田をうって出て、一路帝田舎(意味不明)埼玉は上尾市へと北上した。

目的は、ただ一つADKへの突撃インタビューである。しかし、そんな我々を嘲笑うかのごとく上尾市は、謎のかまふるセンター看板にての迎撃だ。あなどりがたし、ADK! 風雲急を告げる展開に読者の興味もクギづけだ! 少なくとも私の計画では、そうなのだ。

てはさっそく、いってみようかあ!

担当:アナーキヤー松井



インタビューに答えてくれた開発の牛沢さん。



AR

まず確認させていただきま
す、アルファ電子さん最
初の作品は、1980年の
ジャンピユータでよろしい
んですか?

もともとウチは、オーデ

AR

本日は、お忙しいところす
みませんが、さっそくイン
タビューに入らせていただ
きます。

はい。

AR

イオ用の電子部品を作っ
ていた会社なんです。そこ
からテレビゲームをやっ
てみようということ。
どちらかというと、ハード
からスタートした会社なの
ですね。

AR

ええ。基板などは、完全自
社開発で。最初のころは、
開発アルファ電子、発売セ
ガというかたちが、多かつ
たですね。その後、SNK
さんと密接な関係になって
ゆくことになりました。
そしてNEO・GEOに参
入していくわけですね。

AR

そこらへんの、いきさつを
うかがいたいのですが。
とりあえずSNKさんのほ
うで、新しいシステムのハ
ードをつくり、今まにな
いやりかたで展開してい
くということでしたので、
それまでの関係から、ウチ
も参入していこうというこ
とになりました。

AR

最初のサードパーティーだ
ったんですね?
ええ。マジシャンロードが
第一弾ですね。NEO・G
EOソフト全体でも、かな
り初期の作品だったんです
よ。

AR

かなり難度の高い作品だっ
たと記憶しています。
そのとおりです(笑)。
NEO・GEOの参入第
一弾ということで、いろい
ろありました。今とはずい
ぶん、環境も違いましたか
らね、当時は。
なるほど。

そういえば今とずいぶん
違っていますね。

最初の頃はレンタルビデ
オとかでソフトの貸し出し
とかをやっていたんですね。
それ以前に、一時スポーツ
ゲームを作っていた時期が
ありましたね。

AR

ええ。あのころはアーケ
ードではスポーツゲームは、
珍しかったんですね。ウチ
の方針として、あまり人の
やらないことをやろうとい
うものがありました。
そのころのヒット作とい
うと、どのようなものがあり
ますか?

AR

やはりチャンピオンベ
ースボールでしょうね。
最近では、シューティング系
の作品がごさたですが、
しばらくはお休みのままで
しょうか?

AR

そうですね。基本的にNE
O・GEOは縦シューティ
ングに向いてないんです。
そうなる横シューティン
グということになるんです
が、そうすると海外でいま
ひとつウケないんですよ。
え?そういうものなんです
か?

株式会社ADK

最近の読者の人たちには、
ワールドヒーローズシリーズ
で知られているメーカーかと思
われるが、デビュー作は1
980年の発表。あのインベ
ーターが1978年の作品で
あることを考えると、かなり
の古参メーカーといえる。

その後、チャンピオンベ
ースボールなどのスポーツもの
を発表。やがてセガブランド
を通じて作品を世に送りだ
していく。

そして、SNKと密接な関
係となり、1990年に、マ
ジシャンロードをひき上げて
NEO・GEOに参入。

その後はアクションゲーム
を中心にNEO・GEOで作
品を発表していくことになる。
1992年にワールドヒー
ローズを発表、それまでのア
ルフア電子工業からADKに
社名を変更、現在にいたる。





Ⓐ

ええ。不思議とそういう傾向がありますね。NEO・GEOは世界的な展開をしていますので、そうするとどうしてもシュレーティングはつくりにくいですね。

NEO・GEOって必ず英語版とスペイン語版を、つくるんですよ。

なるほど。ではNEO・GEOのアクションゲームのなかで、ニンジャコンバットやニンジャコマンドーのニンジャシリーズは今後続編の予定などは、ありますか？

Ⓐ

今のところはありません。ただあのゲームの雰囲気はウチの会社のイメージに非常にマッチしているので、可能性としてはありえます。ADKさんの忍者好きは、そのスジでは、有名でものね(笑)。

Ⓐ

そうですね(笑)。忍者って使いやすいんですけどね、キャラクターとして。特殊部隊のメンバーとかだと、どうしても現実から離れられないんですよ。その点、忍者ならある程度のむちゃは、許されるかなと。

Ⓐ

忍者じゃしょうがないか！

みたいなノリで？

Ⓐ

ええ(笑)。その他にも多くのアクションゲームを出されていますね。NEO・GEOというハードがアクション向けなんですよ。細かいスプライトなどよりも。

ワールドヒーローズシリーズ

ADK

Ⓐ

スは対戦格闘物をやりたいということではじめたのですか？

ええ。そうですね。あのタイムマシンを使うというアイデアはどこからきたんでしょう？

Ⓐ

まず、ゲームの企画を進めて行くにあたって、各キャラのステージを考えるとときに、それぞれ個性的なものにしたいな、と思って、ならばいろいろな時代を舞台にしたらどうかということになって。

Ⓐ

キャラクターの選択基準のようなのは、どんなものだったのですか？ラスプーチンとジャンヌ・ダルクがい

Ⓐ

っしょに出てくるってけっこうすごいような。

ほとんど、感覚的なもので。なにかピンとくるものがあるというか。

Ⓐ

ワーヒーシリーズには必ずデスマッチモードのようなちよとした仕掛けのようなものが入ってますが？

あれは、意識的に入れるようにしています。なにかパラエティーっぽい要素を入れたくて。

Ⓐ

そうしたあたりを踏まえてADKカラーというのを一言であらわすとどうなりますか？

そうですね。言い方が変わりますが、どっかヌケてると

Ⓐ

いうか……なんか変な方向へいっちゃうんですよ。しかもウチのキャラクターという感じですね。なるほど。社名変更なされたのもそのころですよ。ええ。ワールドヒーローズで知名度が上がって。

それまでの名前では、どうもソフトメーカーらしくないものだったので。なんか工場でもかまえてそうですし。

Ⓐ

会社はずっと上尾にあったんですか？
ええ。ただうちの社員は、意外と群馬出身の人間が多いんですよ。
平均年齢とかはどのくらいですか？



INTERVIEW



ADKのあのゲームを 追求する

Q そうですねえ。二十二、三才くらいですかねえ。若いですねえ。
A 話は変わりますが、今度でるNEO・GEO CDで何か具体的なプランなどは、ありますか？

Q とりあえず、いままで発表してきたタイトルのCD化を進めていくことになるでしょうか？

Q いままでで、一番苦労した作品という何になりますか？

Q うーん。ワヒー2ですかね。あれで投げかえしとか色々試みてますし。開発期間も短かったもんで。

Q 牛沢さん個人で特に印象に残ってる作品はなんですか？
A 私自身が企画からなんてたということもあって、クロスソードなんか印象深いですね。

Q ここからは、ゲームごとに質問してゆきたいと思えます。
A どうぞ。

Q じゃあまずは、マジシャンロードから。……むずかしかったですねえ。

Q はは。あれは、ロケテストに出したのはやさしかったんですよ。それじゃまずいということになって難度を上げていったら最終的にあなっちゃって。
A いやー当時は、遠回しにメ

Q モリーカードを買って言われてるのかなあーと思っ
A てました。
Q それもちょっとありましたね(笑)。もともとは家庭用を想定してつくってましたから。こんなにアーケードで普及するとは思ってなかったですし。

Q 次はクロスソードなんですが、かなり変わった感じのゲームでしたね。疑似3D画面で。

Q やや暗めの世界観ですよ。編集部にもファンがいます。あとずつと不思議だったんですが、あの主人公って誰なんですか？線画で表現されてるだけなんですが？

Q あの人は、あの人がってこと(笑)。特に考えてないんですよ。
A あとニンジャシリウスですが、結構あそこらへんって今のADKのノリのルーツっぽいところが、ありますよね。

Q そうですねえ。ゲージの下にメッセーじが出たりしてましたし。あの明るいノリは、引き継いでますね。クロスソードのノリとは、またちよつと違った。クロス

Q ソードのシブさも好きなんですかねえ。
A でも実際プレイしてみると、あのメッセーじってなかなか読んでられなくて。ジェットとかでもそうなんですけど。ギャラリー向けですかね？
Q それもありますね。
A そういえばタイムマシンも出てましたねえ。
A 突然話が飛ぶのですが、個人的に気になっていたフラーなんですけど……すごいゲームでしたよね(笑)。
Q あれはね、実は自社開発ではないんでよくわかんないんですよ。
A そうなんです。出てくる敵がすべて花というすごいしろもので。今見てもかなりすごいと思うんですよ。そうですね。ウチのゲームでも浮いてましたね(笑)。



Q あとスカイソルジャーのクラウド大佐。いわゆるADKノリの元祖のように思うんですが。
A 最初は主人公のライバルとして登場させるつもりだったんですが、いつのまにかあんなキャラになっちゃって。ボケにはしっちゃいましたね。
A なるほど。なんともADKさんらしいというか(笑)。今日はお忙しいところをどうもありがとうございます。6月某日 ADK本社にて

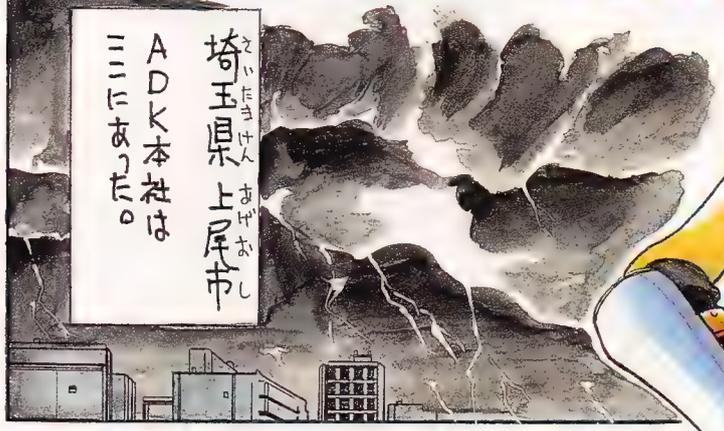
ADK

超上尾戦記

七ようあげお せんえ

山内雅史

コミゲで活躍中の小川雅士先生、



ADK本社は
ニニにまうた。
埼玉県上尾市



本誌初登場のADK潜入(未遂?)レポートだ



ま、
ガンバローか。
はいい、
よろしく、ス。

ゲームスト
ドラゴン落合

キミが小川
君かぬ...

ゲームスト
松井蔵

これは!!!



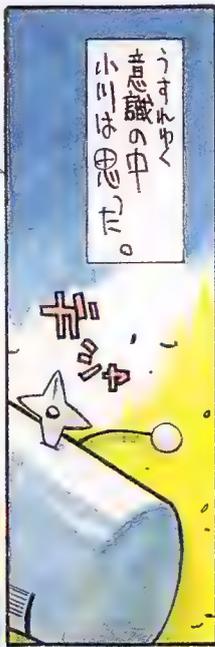
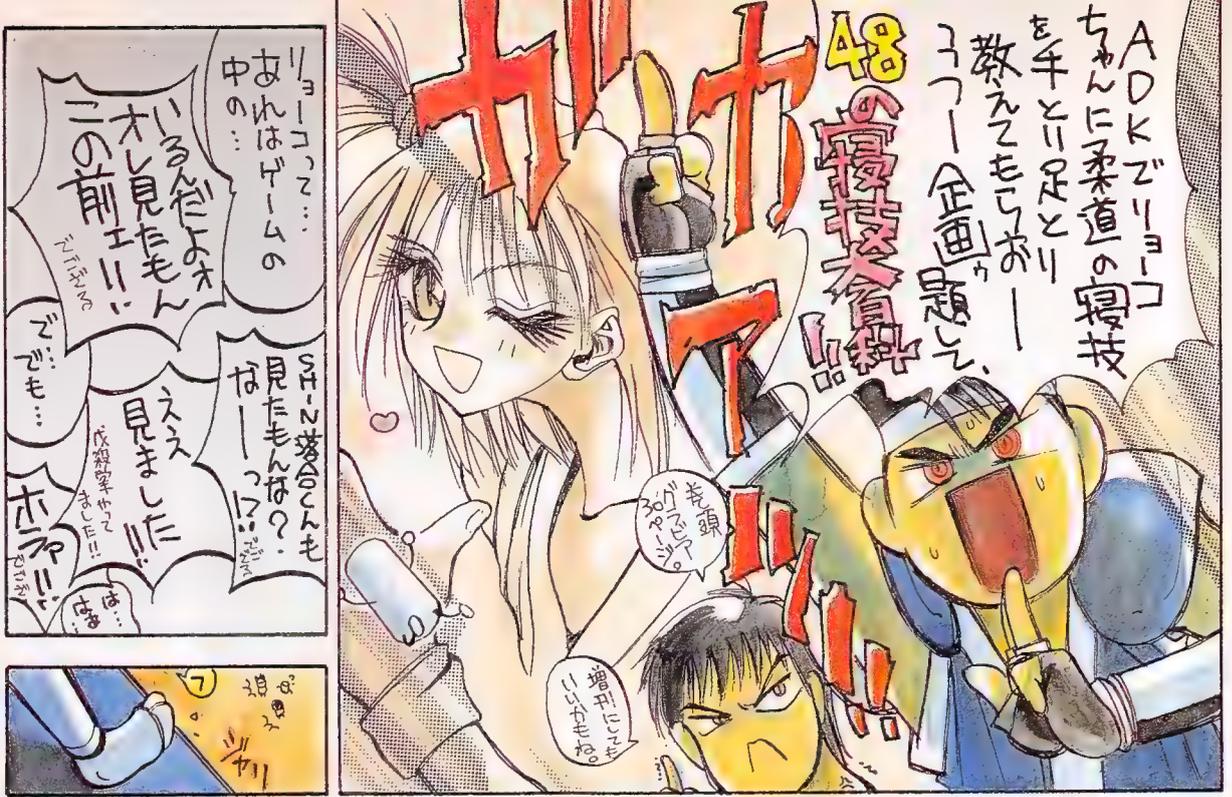
ダッ!!!

実は俺は
その重大な任務を
帯びてこの
ゲームスト

ADKの取材...
キミの報告は
ADKの取材...



とりあえずなんちゅーか、アレだが、ご感想待ってま
す。ハガキちようだいね。



小川雅士先生のコメント
大丈夫です。ボクは一命をとりとめました。……って本気にしちゃ
ダメだよ。

ADK

ワールドヒーローズONLY 時代を超えた 英雄たち

やはり、ADKといえば
WH。このゲームやらずして、
ADKは語れないだろう。

担当:英雄になりたいMoMo

今や、ゲームストリクターなら知らない人はいない(当たり前か)、というほどの超有名格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」(以後、WHと省略)のシリーズ。

今までのメーカーから多くの格闘ゲームが出ているが、WHシリーズは常に新しい、ほかとは違うことをしてきている。ほかとは違うWHシリーズ、3作品を紹介してみよう。

英雄は時代を超え 現れた ワールドヒーローズ

1999年7月に、アルファ電子工業(現・ADK)から発表された格闘ゲーム「ワールドヒーローズ」だが、このゲームはネオ・ジオという限られた範囲の中で、まったく新しい操作方法を持っている。

その操作方法とは多くではもうおなじみの、ボタンを押す長さ(時間)によって技の強弱をつける、というものだ。この操作方法のおかげで、ボタンはパンチ、キック、投

げの3種類という簡単操作で数多くの技を出せるようになっていて、

またシステム面でもまったく新しいものがあつた。それは、デスマッチモードという

これは各ステージにいるいるな仕掛けがあり、床が滑るオイルデスマッチや、壁に針が仕込んであるステージ、ロープに電流が流れていたり、バクタンなどがぶら下がっているステージなどもあつた。



ロープに触れるとビリビリとダメージがくるのだ。

しかし、このゲームの最大の特徴は、個性豊かなキャラクターたちにあるだろう。ハソウ、フウマはADKの忍者者というものを決定づけ、美少女剣士ジャンヌはものすごく



この2人を超える色物はいんのか?

英雄たちは、 さらに強い英雄を ももてて: ワールドヒーローズ2

WHが発売されてから1年と前から待望の続編WH2が発売された。内容はというと、これが大きく変わっていた。まず目につくのが2になって加わった

6人の新キャラクターたちだ。伝説の海賊、O・キッドや、柔道界のアイドル、リョウコ、そしてラスプーチンやプロクケンにも引けを取らない超色物、マッドマンなどだ。やはり彼らも、プレイヤーからは高い支持を受けている。

システム面では、おどろくほど変化があつた。まずゲームの高速化。これは初めてフレイシタときなどはまったくついていけないほど、であつた。また、投げ返しや飛び道具のはね返しなどは我々にはまったく新しいものであつた。ほかにも、パンチ連打だけの1セット連続技など実験的に新しいシステムを数多く盛り



飛び道具跳ね返しは、対戦ではとても重宝した。



とっても強かったデリオ。休日も彼と闘っていた。

込んだのだ。

しかし、CPU戦では非情なまでの難度の高さに意見が2つに割れたのである。我がゲームスト攻略スタツフも死ぬほどブレイを重ね、5月の連休「ゴールデンウィーク」を潰してラスボス、デリオを倒したほどなのだ。これだけ難度が高いと、やはり途中であきらめてしまつたプレイヤーも多かったよう

英雄たちの戦いは 終わりを知らない ワールドヒーローズ JETT

WH、WH2と続き、今年1994年の4月にWHシリーズの最新作、WH2 JETTが発売された。

JETTのシステムは、WH2での問題点を徹底的に改良したものになっている。例えば投げ返しやパンチ連打の連続技などがなくなつてしまつている。飛び道具の跳ね返しは好評のため残っている。また、JETTになって新たにタツシュ、バククダツシュなど追加されたものもある。しかしなんとこれも新鮮なのは、対戦時のタイプセレクトだ。



タイプセレクトは対戦ゲームを大きく変えるかも?

の中から一つを選ぶことにより、キャラの性能が変化するので。例えば、攻撃型なら攻撃力が上がり、スピード型なら移動力、ジャンプ力が上がるようになっていて、これにより、対戦が格段に面白くなっている。

対戦だけではなく、対CPU戦も新しいものになっている。デスマッチモードは消えてしまつたが、初心者にも楽しめる武者修行モードや、いろいろな演出のなされている超武会モードなどは、いままでの格闘ゲームにはないものばかりだ。

そして、今回も新キャラ2



対CPU戦にも数々の演出がなされている。

人に加えて、総勢16人となった。その新キャラ2人は悪の英雄、殺人鬼ジャックと悪名高いリョフであった。まったく新しい展開を見せてきたWH2 JETT。この熱はまだ下がりそうもない。



これからWHシリーズはどうなるのか。楽しみだ!

邪念の渦巻く虚空に挑め!!

剣と魔法の 幻想世界

限りなく広がる闇も、魔物が潜む暗黒の森も、ADKはしっかりと具現していたのだ。

担当:SHIN落合

数字だけの戦闘は
もう終わった!
(クロスソード
広告コピーより)

無数の光点^{ひかり}が彩る 暗黒の時代

ワーヒーしか知らない人はぜひ知ってもらいたい。これらのファンタジー世界を生み出したのも、まさこれもなくADKであることを。

マジシャン ロード

MAGICIAN LORD

ネオジオと同時に発表された、全8ステージのシューティングアクション(46メガ)。「マジシャンロード」と呼ばれる超魔術師。その末裔である

魔の棲む城を往く。視界にある物すべてが障害となり、若き魔術師の行く手を阻む。



青年エルタを繰り、奪われた8冊の魔導書を取り戻すために闘う。

アイテムを集めることによって6つの形態に変身することができるとのゲーム。

場所によって有効な形態を使い分けるのだが、中にはまったく使えない形態もあったりして(誰とは言わねえウオ



強烈なインパクトを放つ、2面の異様にでかい月。マジシャンロードの世界を象徴しているような光景である。

「ターナイト」。
サウンドのクオリティは非常に高く、2面BGMのトリッキーな展開など、他社作品とは一線を画したセンスを感じさせてくれた。

この作品から、ADK(ア



ドラム式表示が渋いネーム入れ画面。このBGMもいんだよね。

クロス ソード

CROSSED SWORDS

3D視点(フロントビュー)で展開する。全7章に及ぶブレードアクション(50メガ)。いわゆるRPG的成長システムを採用しており、経験値やゴールドを集めることで主人公がパワーアップする。

敵を斬るよりも、むしろ極

ルファ電子」というメーカーを意識し始めた人も多いはず。



敵の首領、ガル・アジース。各ボス前にこのようなデモ(声入り)が入るのだ。

で防御することに重点を置いてる。

敵の攻撃は上段・下段の2種類あるが、一瞬のモーシオン(バックスイングなど)の違いを見ることで判別が可能。正しく対応すれば、絶対に攻撃をくらわないあたり、しっかりとした攻略性が成り立っているのだ。

しかし、50%の確率はあま



りにもンビアなものである。「究極の二択ゲーム。このフリーズが、クロスソードにはよく似合う。

本編のヒロイン、ティーン嬢である。剣やら槍やらをスンドコ持ってきてくれるという心強い仲間だ。

ゴータ岩の怪魚ことゴールドフェイス。マジシャンロードでは、ひそかに3面中ボスをやってい



時空の狭間から敵が現れる。写真だといまいちこの効果の迫力が伝わらないので、ぜひ実物を見るべし。



武器に秘められた魔力を開放することで、魔法攻撃もできる。スケアクロウの魔法で敵をカカシに変えてしまった一例。

ADK

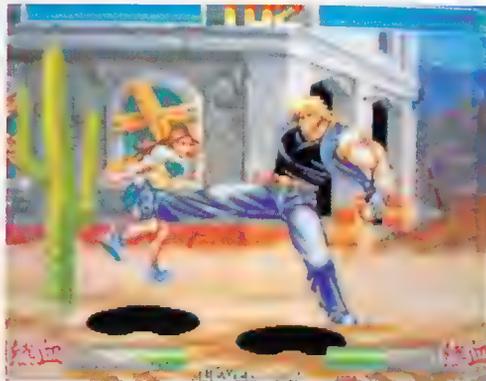


THE 100MEGA SHOCK!

痛快
GANGAN™
行進曲

つうかいガンガンこうしんきょく

世界初! 迫力のリアル3D対戦



ADKテレフォンサービス 048-775-2347

熱い心を拳で語れ



超ト級ゲーム「ネオ・ジオ」

© SNK/ADK 1994

痛快 GAN GAN

超独占キャラクター
スクープ!

ADKが新作格闘ゲームを発表した。その名も痛快ガンガン行進曲! 8人のマイキャラの中には見慣れた奴も……。今回この特集で初公開だ!

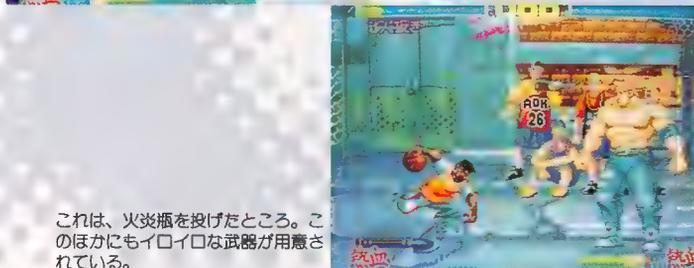
行進曲

©SNK/ADK1994

つうかいガンガンこうしんきょく



右下のゲージに注目。剛が熱血状態に突入した! 攻撃力アップ中にイッキに必殺技をたたきこめ! ちなみにこの技は、ド根性ゲタラッシュ。アツイぜ。



これは、火炎瓶を投げたところ。このほかにもイロイロな武器が用意されている。

まずは、ゲームシステムからガンガンだ!

まずは、操作方法から。ボタンは、A、B、C、の3ボタン。4コボタンのNEO・GEOだが、Dボタンは、使わない。Aボタンで殴る、Bボタンで蹴る、Cボタンでジャンプ、レバー下+Cボタンでおなじみの挑戦だ。8方向レバーがいままでの

ADKの新作は、対戦格闘ゲームであった。痛快ガンガン行進曲。ああ、なんとパワフルで青春の汗くさいタイトルであるうか? ゲーム内容も負けず劣らずイカしてる。ガンガンいこうぜ! エブリパティ

対戦格闘ゲームとは少し変わっている。ジャンプがボタン操作となっているからだ。それは、なぜか? 実はこのゲーム、対戦格闘物としては初の試みである興行きという概念を取り入れているためなのだ。ただ興行きといっても餓狼伝説シリーズのライン移動のようなものではなく、いわゆる横スクロール格闘アクションゲームのようなキャラクターのいる地面に興行きがあり、レバーを上下に入れることである程度の幅を自由に動きまわれるというアレだ。ある意味いままでありそつで、なかなかゲームといえる。そんなわけで、レバーの上で奥方向への移動、下で手前方向への移動となっている。

各種特殊システムもガンガンだ!

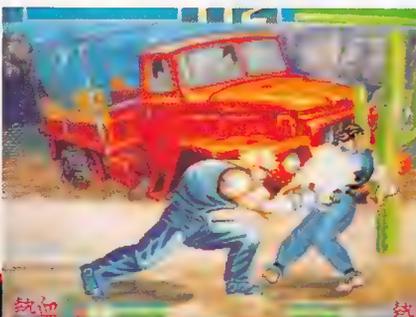
このゲーム、ダッシュが存在するのだがそのシステムが変わっている。同一方向へ素早く2回入れるのではなく、自分の行きたい方向へ軽くレバーを1回入れるだけなのだ。ADKによるとレバーを上から軽くおおうように持ったほうが出しやすいとのこと。このゲーム、ダッシュ攻撃もしっかり存在するので、ぜひマスターしてほしい。出し方はダッシュしてからA、またはBボタンでOKだ。

なお、奥と手前へのダッシュは、サイドステップとなり、どちらかという敵の攻撃を避けたりするのに使えそうだし、いろいろやってみるべし。

そのほかにも、画面写真を見てもうとうというところかわった点に気が付くだろう。



にらみあうレオンと衆。これは両者が同一ライン上に並んでる状態。いわゆる普通の対戦格闘っぽい感じになっている。



まずは、ライフゲージ。それぞれの写真を見比べてみると、何種類かの色があることに気付いてもらえると思う。このゲームのライフゲージ、攻撃を受けてなくなると、その下から別の色のゲージが現れ、レオンハルトの必殺技がきまっ

自分と敵が縦軸上で異なる位置、つまりラインが異なっているときはこんな感じ。結構新鮮だ。両者がもう少しはなれていくと、互いににらみ合ったまま動いて行く。



電光石火の術



フフマの必殺技、電光石火の術。これも一発目が決まれば連続技に。

れるのだ。青、緑、黄、赤

の順に現れ、最後の赤ゲージ
がなくなるとようやく負けと
なる。

さらには、画面下に怪しげ

なゲージがあるのにお気づき
だろうか。その名も熱血ゲー
ジ。ウーン熱いぜーこのゲー
ジ、攻撃すればするほどたま
っていき、ゲージが最高レベ
ルに達するとキヤクタワーが
熱血状態に突入、攻撃力が大
幅にアップするっていう寸法
だ。さらにはこのゲージ、ガ

ードすればするほど減ってし
まい、待ち戦法にはかなり不
利に働くしかけなのだーこれ
からは、攻めだぜハニーーっ
て感じなのだ。

投げ技だつて ガンガンだ！

このゲーム、投げ技もかな
りいままでの対戦格闘ゲー
ムと違うものとなっている。
なにかどう違うかというど
まず相手をいきなり投げると
いうことが、できないのだ。

これがつかみシステムだ！

投げる



つかんでからA or B

★つかまれた側の行動
つかみかえす



つかんでからC
頭上へABCいずれかを押し
その後はつかまれた側がつかんだ状態

つかむ



相手方向+A B同時押し

回り込む



つかんでからC

どういふことかというど、
必ずつかむ、という動作が加
わったのだ。そんなのいまま
でのゲームにもあったじやな
いか、と思うなれ。このゲー
ムでは、つかんだあとにも
かけひきがあるのである。
まずは相手に近づき、レバ
ー相手方向+A Bボタン。こ
れで相手をつかむことができ
るのだ。さて、そこからどう
するか？とありあえず普通にA
かBボタンをもう一度入力す
ることで、そのまま投げに行
くことが可能だ。しかし、こ
こでCボタンを押すことで、
フェイントの「回り込む」と
いう行動が可能になるのだ。
なぜそんなものがあるのか
という点、このゲームには、
「つかみかえす」というシステ
ムが存在するためののだ。こ
れは投げに行く瞬間に相手が
A、B、Cのどれか一つのボ

タンを押すだけで、簡単に今
度は相手をつかむという状態
になってしまふというもの。
そこでいきなり投げにい
かず、いったんCボタンで回り
こみのフェイントをかけるの
だ。この時、相手をつかみかえ
しを入力してしまふと、それ
は無効化されもつかみかえ
しはできない。そうして安全
を確保してからあらためて
投げに行く(A またはBボタ
ン)というわけだ。ただし相
手があらかじめこちらの行動
を読んでいて回りこんだ後の
投げにあわせてつかみかえし
をしかけてきた場合は、しっ
かりつかみかえされてしま
うので注意。しかしそれをまた
つかみかえすことも可能なの
だ。なれたプレイヤー同士
の対戦だと、何度もつかみかえ
しの応酬がくりかえされるこ
とになる。いままではなかつた

システムだけにどう使いこな
すが、カギとなりそうだ。
とどめの一撃！
ガンガン必殺技で
ガンガンだ！
このゲームの大きなコンセ
プトの一つとにかくガンガ
ン攻めてゆけーというものが
ある。ゲームそのものが攻め
れば攻めるほど有利に展開す
るようにデザインされており、
守りに徹して、相手の出方を
みるなどという待ち戦法専門
君の鼻つらに根性法テラ
ッシユてな感じなのだ。
その考え方が最もよくあら
われているのが、ガンガン必
殺技のシステムだろう。
これは、まさに一撃必殺と
いうべき大技で、ある条件下
でのみくり出すことができる
のだ。その条件とは、
1、自分のキャラが熱血状態
にあること
2、相手の体力ゲージが赤く
なっていること
の2点である。これらの条
件をみたと自分のライフゲ
ージにGANGANの文字が
あらわれ、ガンガン必殺技コ
マンドを入力することにより
ガンガン必殺技がくりだせる
のだー残念ながらそのコマ
ンドはまだ話面でおたえでき
ないが、隠し技ではないので、

これがいわゆるつかみだ！
ゲームセンターに登場するど
きにはバツチリ、インストカ
ードにも載ってるはずだ。
とにかくもう
ガンガンだ！
おおざっぱにゲーム全体の
システム紹介をしてきたが、
だいたいのイメージをつか
んでもらえただろうか？このほ
かにも、武器攻撃やダウン攻
撃、寝技などなんでもアリア
リのこのゲーム、この号が出
てしばらくすると、出回り始
めるので、みかけたらさっそ
くプレイだ！
さあ、8ページのからは各キ
ャクタワー紹介のスタートだ！
どっかでおみたようなキャラも
登場するこのゲーム、登場人
物も熱いぜー
(アナーキヤー 松井)

糸スペシャル



糸の必殺技の一つ、糸スペシャル。一発目が入れば、その後連続して技をたたきこめる。爽快。

ハイスクールのアイドルからワーヒーの
フウマまで、使えるキャラはこの8人

痛快 GANGAN 行進曲 キャラ紹介編

ADKがワーヒー2ジェットに続き、送り出す対戦格闘ゲーム。
登場するのはこんなやつらだ。

あつこ

西の剛、東の条。

「浪花の下根性男、剛は無敵やでー」「いや、本牧の赤豹、条こそ最強だー」

そんな噂を聞いて、彼らは相手の地元へ乗り込むが、互いにすれ違いになってしまふ。旅のついでにと、ある時は荒野の真ん中で、またある時は地下プロレスのリングでかたつばしから勝負に挑む。

激戦を繰り返して、二人はついに決着の場にたどり着く。「やっと会えたぞーおんどれに恨みはないけどなア、関東一の実力を見せてもらおうぞー」「へっー西をしめてやるかなんだけ知らねえけど、どっちが強いかはつきりさせねえとなー」

かくして、空前絶後、前代未聞の痛快バトルの幕が上がるー

挑発しあうフウマとキサラ。



サイドステップで敵の攻撃をよけた所。

華麗な技の数々で、いつの間にか関東一の強さとなる。仲間内の噂で関西をシメる剛のことを知り、興味を抱く。



「本牧の赤豹、
条

本作「痛快GANGAN行進曲」の主人公。「本牧の…」

から分かれるとおり、ステージは横浜の本牧埠頭のはずだが、ストーリーで「すれちがった」とあるように、場所は本牧でも剛のステージなのだ。要するに相手の場所へのりこんで行き、そこが自分のステージとなる。よって条のステージは大阪の梅田となる。で、そ

の本牧ステージ、キャラが闘っている後ろでは剛の仲間と思われる暴走族(?)が見守っている。しかも、車はタケヤリだっー

前のページで紹介されているとおり、このゲームには、「ガンガン必殺技」と、いうものがあふ。ここで特別に、条

のそれを公開してしまおう。その名も「友情の合体熱血ハンチ」だ。写真で見てもとっても分かるように、相手キャラを舍弟(?)がおさえつけ、それを条がタコ殴りにするというスゴイ(華麗な?)技

だ。

友情の合体 熱血ハンチ



ADK



"閃光の白き牙、"
李

強さを求め、道場破りを始めたために師に破門される。数年ぶりに訪ねた道場は同門のレオンハルトによってつぶされていた。師に背いたレオンハルトを許せずに、彼を探し求める。



大阪生まれの大阪育ち、骨の髄まで浪花節。腕っ節とド根性で関西一帯をシメてしまつた。次なる目標、全国制覇の邪魔者「本牧の赤豹」を倒すために旅立つ。
このゲームのもう一人の主人公。「技の糸」に対し「パワ

"天真爛漫おてんば"
キサラ



"浪花のド根性男、"
剛

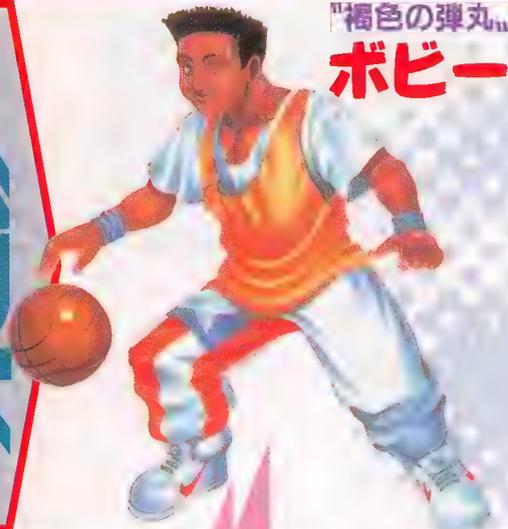
男の子にはもちろん、女の子にも人気のあるハイスクールのアイドル。昔、日本に住んでいたことがあるらしい。こんな女の子が、糸や剛のようになつたらと闘うのかと思ふと一抹の不安をおぼえるのだが……。ちなみに彼女のステータスはイギリス(ということ)は彼女はイギリス人だ。

"天翔る獅子、"
シン

「天翔る獅子」シン。妥協を許さず、相手を完膚なきまでに叩きのめすそのパワーによって5人のレスラーを再起不能にした。それが理由で団体をクビになった彼は、地下プロレスで自分を売り出す。



"褐色の弾丸、"
ボビー



小さな体に大きな夢、ビッグスターになるというアメリカンドリームを胸に抱いて旅立つ。
バスケット小僧のボビー、もちろん彼のステータスはストリートバスケ(3000)のコート。彼は闘うときでもバスケットボールを手に(ドリブル)している。

"疾風怒涛の暴れん坊、"
フウマ



ワールドヒーローズシリーズでお馴染みのオラオラ風魔忍者。ワールドヒーローズに登場するはずが、タイムマシンのトラブルで現代に放り出されてしまつた。
基本的には、ワーヒーのフウマと変わりはないようだが、まだどんな技が使えるのか、どんなステータジで闘うことになるのか、今のところはわか



"黒き暴牛、"
レオンハルト

戦禍にあった祖国を離れ、アメリカに密入国を試みるが……。過酷な生活の中、ただ最強の男となるためにさすらいの孤独な男。
彼のステータジはアメリカ、テキサス。このゲームで、2を争うキャラの大きさを、技のリーチも当然長い。

っていない。ワーヒーとシェットで使える技を全部使えるとおもしろいんだけど、それにしても、タイムマシンのトラブルで現代に放り出されてしまつた、というのがいかにもADKKらしい。

高校生やレスラー、はては過去の忍者までも巻き込んで繰り広げられる「痛快GAN行進曲」。ワーヒーとシェットとはまた違った対戦格闘ゲーム、7月下旬発売予定だ(この号が発売された日にはすでに次回ってたりして……)。

ADKK

すべては「チャンピオンベースボール」から始まった...

私とスポーツゲームとの出会い

今日、私の得意分野がスポーツ物と言えるのはADKのおかげです!!

担当:立衆多(スポーツ小僧)

野球少年を震撼させた、「チャンピオンベースボール」

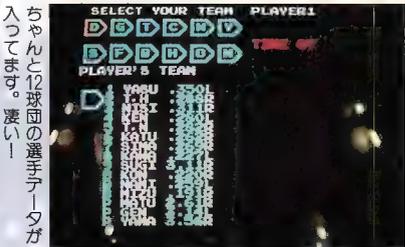
今から11年前、私は小学校四年生だった。当時は週末になるとソフトボールの練習に汗を流すどこにでもいる「野球少年」だった。

練習がオフのある日のことだった。同じチームの友人が「野球ゲームやりに行こう」と私を誘いに来た。私は「野球ゲーム」という言葉の意味が初めはよくわからなかった。別の友人が新しいおもちゃを

買ってもらったのが、それとも公園で野球をするという意味なのか。答えは当時よくゲームをしに行っていた、とあるお菓子屋にあった。

12球団の中から好きなチームを選ぶと、ダイヤモンドに9人の野手が元氣よく走っていき...このアルファ電子製「チャンピオンベースボール」こそ、私が最初に出会ったスポーツゲームであった。

一番バッターが打席に入る。名前も打率もちゃんと表示され、投手はカーブ、シュート、そしてスローボールを自由に使いこなしてきた。さらには一球ごとにストライク、ボール



ちゃんと12球団の選手アバターが入ってます。凄い!

の判定を声でしてくれるとは、なんとリアルなことか(あつ、投手の球速も表示されたよネ!)

そんな多彩な演出が豊富だったこのゲーム、中でも自分が一番感動したのは、代打を出す時のウグイス嬢の声(「選手交代です」と喋る)と、クロスレイ時にランナーが滑り込み、姿が隠れるほどの砂煙をあげる所だ。私は「カッコイイ」を連発し、すっかり虜になってしまった。

表の回に得点を取れるだけ

忍者とは、忍ばぬことと見つけたり

刃の下に心を隠し、疾風と地を駆け廻る忍ぶ。

日本が生んだタクサイド、ヒーロー。その名も「忍者」。

だがここに、闇に忍ばず影に生きず、爆発的に自己主張命の「忍者」たちがいた!

「アルファ忍者軍団」

時代が生んだ、史上最凶の影の軍団である。

オフサイドにビックリ! 「エキサイトینگサッカー」

「チャンピオンベースボール」に出会ってから半年ぐらい過ぎたころだろうか。

誰もプレイしていないゲームが一台でもあると、速攻で電源を片っ端から切ってしまう婆さんがいることで地元では有名なゲームコーナーで「エキサイトینگサッカー」に出会った。

いったいどうやってたくさん選手の動かすのだ、と説明を読むと、カーソルなる物がついている選手だけを操作するらしい。シュートのときには、蹴るコースを相手ゴール

取っておき、裏の回に逆転されたら即ゲームオーバーになってしまうこのスリル...。ホームランを打ったときのワァーッと沸き上がる歓声と、打者がダイヤモンドを一周する姿は、今でも耳に残り、そしてまぶたに焼き付いている。

アルファ(ADK)「忍者の歴史」

「ニンジャコンバット」

記念すべき、ニンジャシリーズの第一作。横スクロールのアクションゲームで、悪の元締め「幻妖斎」を倒すため、5人の忍者が颯爽と立ち上がるという、勧善懲悪痛快忍者コメディだ(ちよっとウソ)。

難易度のほうは...よほどの

忍耐力と財力がない限りクリアは見えないと思われるが、

この際ネオジオソフトを買っ



これがゲーム画面(守備時)。本当に懐かしいですね。

ル前に表示される矢印でコントロールするので、何度もデモプレイを見てから50円玉を投入した。

「チャンピオンベースボール」が球団を選べるのに対し、こちらは七カ国のナショナルチームを選ぶことができた。レバーを入れっ放しにするだけでちゃんとドリブルができるし、ボールを持った相手に接近すると、スライディングタックルが自動的に出てインターセプトできた。ボールテッド後のスローインやコーナーキックも忠実にゲーム上に再現されていた。特筆すべきは、オフサイドの反則を採用していたこと。最初は本当にビックリした。当時は言葉こそ知

後方にいるチャカールは飾りではない。ちゃんと踊るのだ。

協力 ゲーム博物館



ってはいたものの、明確な定義はわからなかったのだから(しかしこのゲームのおかげでだいたいわかった)。

巧みなドリブルとパスワークで相手をかわしたり、コーナーギリギリのコースめがけてシュートを狙ったり、相手選手と味方GKとの緊張感あふれる一対一などの、攻守両面にわたって楽しめた実に思い出深い作品であった。

足向けて褒められませんか! 熱烈感謝「ADK」

私はスポーツ物が大好きだ。かつて攻撃一本槍でシュートインクばかりやっていた自分にとって、攻守ともに面白いスポーツ物を得意分野にしたのはたいへん有意義なことであった。貯金箱の小銭をかき集め、無理矢理50円玉に両替して通ったその積み重ねが、ライターとなった今の自分を支えているの言うまでもない。

ADKさん、ありがとう。心から感謝しています。

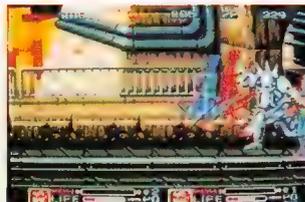
野望を砕け一時を超えた大激



こいつがニンジャコマンドーの専属博士。名は…知らない。



「ニンジャコマンドー」



レツゴー忍者！我が前に敵はなし！



忍者コンパッター勢揃い！って全然読んでないんすけど。

てしまっ、お家でニンコン
三昧と洒落込むのが吉。

それでもってハヤブサ兄弟にあらず。



「ジョー&ハヤブサ」

説明は要らないっしょ？

アルファ忍者名鑑

ゲームの内容については…

ニンジャシリーズの正統的な続編ではないのだが、ハンソウ、フウマの2名に、色濃くニンジャシリーズの血がうかがえる。



「ワールドヒーローズ」

闘が、今、幕を開ける！
ストーリー的にはコンパッターとは関係ないのだが、とりあえずニンジャシリーズ第2弾。
任意の縦スクロール型異色アクションで、コマンド入力に必殺技が出せたり、業界初の字幕スーパーが話題を呼んだ。



「カゲロウ」

「これのどが忍者じゃー」などと勘くつてはならない。この理不尽さが忍者たる所以であり、アルファのアルファたりうる所なのだから。

スピーカーを割らんばかりの轟音と共に、敵目がけて腹筋ボディアタックを敢行する荒業である。



「ジョー・タイガー」

ニンジャコンパッターに出演した主人公の二人。顔形は両者酷似しているが、実は全くの他人である。
摩天楼を舞台に、正義の名のもと若さに任せて暴れ回った。アルファ忍者の原点と言える存在である。
それぞれ「火炎龍」、「雷神の術」というト派手な奥義を持つているが、真に必殺奥義と呼べるのは「えびぞりアタック」である。

「レイア・ドラゴン」
イギリス人でありながら、



前出のジョーとはアカの他人。団員数三人の忍者軍団に所属する陽気なメキシカン。ポスターなどを見る限りでは主人公格らしいが、同僚のリュー・イーグルのあまりにも強烈な存在感のため、ゲーム中ではあんまり目立っていないぞ。



「ジョー・タイガー」
虎に変化するのだ。

同コンパッターに出演した、名に違わず影の薄い、紅一点のくノ一である。
必殺技は「カゲロウの術」。その名の通り、はかなげでさりげない必殺技であるが、あまりにさりげなすぎで、威力のほうも泣けるほどにさりげないという、質素な必殺技であった。



「リュウ・イーグル」

ニンジャコマンドーの真の主役多分。ただひたすらに熱く激しいその言動と、目眩すら覚えるその男っぷりはまさにアルファ忍者の頂点に立つシンビトと言えよう。



「リュウ・イーグル」



「ハンソウ」

忍術に興味を持ち、よりによってニンジャコマンドーに加入してしまう。人生を早まっってしまった困った小娘である。

自己主張にかけては他の忍者の追従を許さない、世界一怒んで炎い風魔忍者。怒りの炎に身を包み、紅蓮の弾丸として敵にブチ当たる「忍法爆裂Q極けん」は、まさに彼にふさわしい必殺技である。
親近感を感じてか、おサルを愛でるウッキーな若者でもある。



「フウマ」

伊賀忍者頭目、ハンソウ。ご存じ、ワールドヒーローズの主人公二応。自分に敵しくストイック、ただひたすらに強者を求め、時を超えた戦いの日々を送る。
こういって、わりかしマトモな忍者に思えるが、あの自己主張の激しい逆立った髪と、青い忍者装束のアバンギャルドさに、アルファの血筋が見てとれるだろう。



「レイア・ドラゴン」

Vertua Fighter

カメラマン養成塾

バーチャ 攻略班が誇る至宝のカメラマン・ぴぐWITH
ペンタ1号(自画自賛)のカメラワークをとくと見よ!!

担当：ぴぐ&愛機ペンタ1号



必勝する前に相手のモーションが入っている。



カメラがはやくと動いてくれるので、移動距離が長いにも関わらず、ぼんやりして見えない。



動かせてしまう。また相手の長距離移動も。



さらにその移動もカメラが追いついてくれる。



Shin Kimura
Ikechi Suzuki
Etsuko Mura
Kazuhiko Yamada



フェイントで相手を倒すと面白くなる。こんな感じでカメラが動くと、相手も面白くなる。



GOOROMIA FOR
NAME THE PROTAGONIST
Seichi Ishii



最終的に、カメラは、相手と自分と最も近いキャラクターの後ろに移動する。



リングの、位置だけしか見えなくて、地面も見えない。



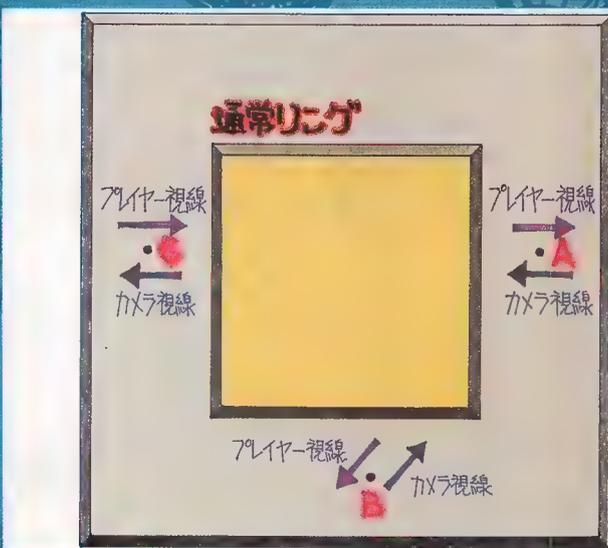
カメラは、リングの中心から少し離れた位置で、地面も見える。道地種で地面も見える。

驚愕!! 鉄山葬の秘密

鉄山葬。その秘密は、プレイヤーのカメラワークにあり、プレイヤーのカメラワークが、鉄山葬の秘密を解き明かす。鉄山葬の秘密は、プレイヤーのカメラワークにあり、プレイヤーのカメラワークが、鉄山葬の秘密を解き明かす。

空中カメラ固定法

空中カメラ固定法は、プレイヤーのカメラワークを固定する方法。プレイヤーのカメラワークを固定する方法は、プレイヤーのカメラワークを固定する方法。



- CASE A:** プレイヤーがリングの外側を向いている場合、カメラはリングの内側を向くことになる。このときはリング全体がきちんと画面内に収まる。
- CASE B:** 同様に斜めを向いている場合は、リングの一部が画面に入る。
- CASE C:** 同様に内側を向いている場合は、リングは画面には入らず背景のみが表示される。

結城晶(25) 功夫師範
ヤル時はやる



↑ 「くく、男の力に勝てると思っているのか」
「くっ…ケダモノめ」

↓ 「白ごろのウラミだ。加納さん直伝の心臓えぐりをくらえっ」



忍者と
仲良し兄妹



「サラダの一つ!! 拙者のアツい想いを受け止めてほしいでござる一つ」



「責様!! そこではにをやってる」
「イカン。逃げるでござる」



「待て待て待て一つ!!」
「イヤでござる」



「妹に手を出すヤツは許さん」
「くほアツ」

潜水艦パイチェン号
急速潜航!!



アツク



さあ今回も「巨大化クイズ」は誰でしょう? の時間がやってまいりました。今回は単純明快。画面を覗いて、誰のどの部分かを当てなさい。普通にはわかりませんが、よく見ておるといっていいかもしれません。ただ、今回も「リングアウト」の模様で、国産入りたこと、おなみに八分キリと絶対的な「必キヤラ」人の名前。7月31日有届分まで有効ですので書いて応募してください。

巨大化クイズ
私は誰でしょう?!

なにが送られてきても文句はなしだぞ。
希望者は全問の答えを「ムムム」例「ムラフ様のおしん」といって書いて、封書で「リングアウト」の模様まで、国産入りたこと、おなみに八分キリと絶対的な「必キヤラ」人の名前。7月31日有届分まで有効ですので書いて応募してください。

エクスプレス

なぜか自然と好きな娘と好きな場所に行ったりする。



藤岡「それほ、良かった。」

「感情移入の在りかた」
シヨッキー 笹岡

私はひさびさに感情移入してゲームをした。
このゲームには、他のギャルゲーなどとは別の感情がわいてくる何かがあるのだ。
現に私は某少年誌の某YS-1日誌を読んで何の感情も抱かないが、このゲームでは「ときめき」を感じてしまったのだ。
それはなぜかという、ゲームの中で、私は私の思ったとおりにしか行動しなかった。

スーパーCD-ROM² コナミ 発売中
こんな高校生活、送りたいかっ！
ときめきメモリアル
KONAMI
夢のようにやりまくった、編集部で戦術秀4人、彼らの野望は、見開誌「ページ」を実現させた！



からではないかと思う。
このゲームに物語、すなわち筋書きといったものはない。自分の好きな行動をとり、自分の好きな娘と、自分の好きなだけデートすればいいのだ。
女の子のほうは、デートの場所によって嫌な顔をしたりするのだが、私は思いきって鏡さんをゲームセンターにさそった。
結果はさんさんだった。
でも、オレはこれでいいと思った。自分は鏡さんとゲームセンターに行きたかったのだし、これでデートが簡単に成功してもつまらないと思っても構わない。結果的に嫌われても楽しい。こんな経験はほかのゲームでは絶対にありえないであろう。単なるデートゲームなら、デートを成功させることが目的であり、成功しないとつまらないが、ときめきの目的はズバリ「自分が自分であり続けること」が楽しい。デートでいいところがなかったら勉強してテストで一番になって見かえてやろうとか、考え



こんな風と言われながらも、つきあってくれる鏡さんが好き。

さらに、2度3度のゲームを遊んでいくうち、自分を「演出」する楽しさもわかってくる。
テストではいつも一番なのに、ゲーセンにはよく行く。もちろん部活は電腦部。優美ちゃんには好かれたと思うているが、表には出さないはずかしがり屋。
こんなヤツイいねーよとか思っているが、それが楽しい。
今気がついたが、ここでは「ありそつで絶対ない」と「ありそつで絶対にある」の区別が「起る」のである。
普通、卒業式の日に女の子から告白されるなんてことはまずない。絶対ない。
だがこのゲームの中の「自分」は告白されるのである。架空の現実の中の非現実。もはやプレイヤーの頭の中はトリップ状態だ。

順位	名前	得点	順位	名前	得点
1	藤岡	403	125	藤岡	305
2	藤岡	400	133	藤岡	300
71	藤岡	400	221	藤岡	15
			232	藤岡	10
			236	藤岡	17

これでちょっとは見なおしてくれたかな？とか考えたりする。

君の水着姿は
僕ひとりで楽しみたいな



「ときめき」界No.1のナイスボディの持ち主の鏡さん。



運動部のアイドル、虹野さん。優しいねえ。

今回のコンソポの見開きを飾るは、コナミの「ときめきメモリアル」だ。4人も豪華華執筆陣によるページ構成からも力の入りようが分かってもらえるだろう。
この「ときめき」の目的は高校入学から卒業までの3年間に自分を磨き、幼なじみである藤崎詩織から告白されることだ。もちろん物語中に登場するのは彼女だけではなく、総勢12人も女の子たちを束縛してバラ色の学園生活を送ることになるのだ。ちなみに筆者は中、高ともに男子校だったので非常にどんよりと曇った灰色のスクールライフを送った。

さて、目的は詩織から告白されることだとはいっても、これだけ多くの女の子がいるとなると、どうしても気になるコが出てくるのも当然の成りゆきというもの。そんなときは自分の気持ちに正直に、コレだ!!と思う子にそのアツい想いをぶつけてみよう。卒業式の日は、きっと温かい笑顔を向けてくれるはずだ。



水泳の実力は1-Hクラスの清川さん。そりゃ無人島だから、めったに人は来ないって。

この作品の完成度の高さのなせる業であろう。
さて話は一変するが、世間ではもう夏真っ盛り。ということ、青い海、白い砂浜、燃えさかる太陽の似合う男・びくが、自信を持って選りすぐりの水着ショットをお送りしよう。
(実は海なんて、3回しか行ったことないS/O派びく)





Nintendo GAME BOY™

ポータブルなゲーム
 その手軽さと、魅力的なソフトで売れに売れたこのゲームボーイ(以下ゲームボーイ)。かくいう私もユーザーである。私がゲームボーイと出会ったのは、私がまだケツの青い蒙古斑野郎だった学生時代。学校がちりと遠いこともあって、行き帰りの電車のなかで激重宝したものだ。目的の駅に着いてもまだ降りたくなくて感じるほどに。

かなわん、かなわん。

ゲームボーイ パンプレスト7月発売予定 定価3980円(税込み)
連鎖連鎖連鎖——っ!!
ぶよぶよ
 © COMPILE 1994 © BANPRESTO 1994
 ついに来るところまで来てしまった！
 ハダ身離さず。ぶよ三昧だ。

勝機イイ!!



Nintendo GAME BOY™

ふたりで…は、通信ケーブルを使っての2P対戦モードプレイヤーが4つ以上の「ぶよ」を一度に消すと、相手に

つけるかー
 ひとりで…は、コンビュータ相手に勝ち抜いていくモード。総勢16キャラいる敵は、それぞれ個性的な戦略を使ってくる。サタンまでたどり

左右に積んでくるのはハビード。



Nintendo GAME BOY™

カラーになったゲームボーイ
 モノクロ画面が唯一の欠点だったゲームボーイだが、先ごろ発売されたスーパーゲームボーイを使用すれば、家のテレビでカラーで楽しむことができる。もちろん、いままで通

「お邪魔ぶよ」を送り込むことができる。当然先につまみかたが負ける！
 とことん…は、エンドレスでひたすら「ぶよ」を消していくモード。時間がたつにつ

タカヒな早消しウィッチ。



Nintendo GAME BOY™



Nintendo GAME BOY™

守りの堅いスキヤボラス。



Nintendo GAME BOY™

ぶよぶよ三昧を満喫してくれ

れてレベルが上昇。難度がどんどん上がっていく。さて、ぶよぶよは元来、同じ色のぶよをくっつけていくことで、消していくゲーム。スーパーゲームボーイならともかく、普通のゲームボーイじゃあどうなんだろ、と思うよね



Nintendo GAME BOY™

見たまんま、ぞう大魔王。サタンは近い!



Nintendo GAME BOY™

練習ステージとはいえ、手強い。



Nintendo GAME BOY™

ほらね。

飛鳥のご家庭アイランド

クイズゲームはなに

読者版



(福岡県 ひいらぎ一帆君)

さて、今回のお題はコレだ。難易度低め。一応ヒントね。メガCDで遊べる、○橋△美子からのゲーム。もう分かったね！
 前々回の答えは、セタのエイト・アイスでした。難易度激高！



FINAL FANTASY VII

（鹿児島県 ばーん君）
 物知りじーさんはいないの!?



Ogre Battle

（愛知県 虎牙言さん）
 ちよつと怖いガ…。



Dungeons & Dragons

（茨城県 堀之内さん）
 フォーリンロも願々へしー
 コントニューにきないすべ、特別〇

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。





GAMEST

DOKUSHA-SAHBISU-BU

読者サービス部



龍虎Zカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-84



乙女Zカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-85



龍の男達カップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-86

龍虎のマグカップが三種の神器よろしくみっつそろって発売です。ステキなティータイムのおともにぜひぜひどうぞ！



灼熱派陸テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号C-55



青春小僧拳テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号C-56



静御前春麗テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号C-57

スパIXテレカ、三種類が登場です。とてもややこしい名前ですが、間違えないでくださいな！

時、満たれり！スーパーリアルマーじゃんガルがテレカになった。これはもうすべて購入し、額縁に飾らにやならん訳ですっ！！



SHOKO
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

しょうこテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-1



MIKI
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

未来テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-2



KASUMI
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

香澄テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-3



MANA
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

曼奈テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-4



YOU
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

悠テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-5



KAORI
SUPER REAL MAH ONG SERIES S.T.A.
© BETA CO. LTD.

香織テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号ST-6



(身長28cm)

ナコちゃん人形
定価7000円 送料：E
通販番号SS-87

ナコちゃん人形の定価が7000円に決定！某リカちゃん系人形と同サイズなので、それらの服を着せかえて遊ぶことも可能なのだ！！とウーことは毛皮や水着なんかも！



夏休みプレゼント企画のお知らせだ！

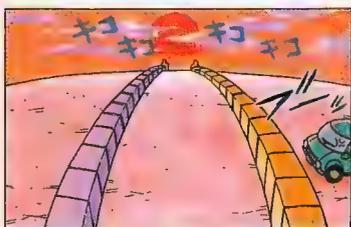
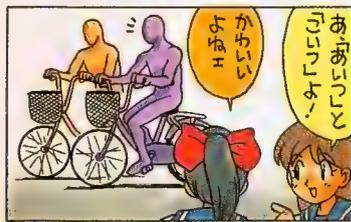
7/15～8/31の期間中、3000円以上注文してくれた君たちに、ポストカード5枚をプレゼント。9種の中からランダムで選ぶから、どれが行くかわからないぞ。

千葉 京のほまきん
★むしちゃんビーンチの屋にマスコットキャラが誕生してしまいいさらには影が薄くなりそうなる予感：みんな応援してや。



今月のむしちゃん

吉崎観音の
うゲーム大辞典
ウィッツ



夏袋
好評発売中!

夏だ！元気だ！袋がアツい！
夏休み版お楽しみ袋、略して
夏袋。中身はすべてトップシ
ークレットな訳だが、あえて
夏袋専用アイテムが数種入っ
ていることだけ言っておこう。
買ってうれしい夏袋、買わな
い奴はフクロにしてやるっ！

夏袋
定価3500円 送料：E
通販番号G-17



餓狼2キャップ
定価3000円 送料：F
通販番号SS-22



テリジャン(赤)
定価9800円 送料：F
通販番号SS-53

餓狼伝説の映画化を記念し、あのテリジャン(赤)と帽子を再度限定300着発売だ！これを逃すともう手に入れることは不可能かも。



餓狼2文具セット
定価2000円 送料：E
通販番号OG-3



餓狼伝説2ビデオ
定価6000円 送料：サービス
通販番号GV-2



餓狼SP文具セット
定価2500円 送料：E
通販番号OG-5



餓狼伝説SPビデオ
定価7000円 送料：サービス
通販番号GV-6



大狼舞等身大ポスター
定価2500円 送料：G
通販番号GS-2

餓狼SPキーホルダー
定価580円 送料：B
通販番号SS-85



餓狼SPシール
定価500円 送料：D
通販番号SS-84



カメラ小僧24隆ちゃん
定価1500円 送料：E
通販番号C-40



スーパースト1ビデオ
定価6800円 送料：サービス
通販番号GV-7



カメラ小僧24春ちゃん
定価1500円 送料：E
通販番号C-41



スーパースト1Xビデオ
定価7000円 送料：サービス
通販番号GV-9



カメラ小僧24バルちゃん
定価1500円 送料：E
通販番号C-42



スト1文具セット
定価1850円 送料：E
通販番号OG-1

スーパースト1XTシャツ
定価2500円 送料：E
通販番号C-39



スト1ダッシュ文具セット
定価2000円 送料：E
通販番号OG-2

スト1ムービーチケットレ
定価2500円 送料：サービス
通販番号TP-1 ※一般

スト1ムービーチケットレ
定価2300円 送料：サービス
通販番号TP-2 ※学生

スト1ムービーチケットレ
定価1900円 送料：サービス
通販番号TP-3 ※小人



スーパースト1Xキーホルダー
定価680円 送料：E
通販番号C-38



ゲームストキャリーケース
定価850円 送料：E
通販番号G-13



の厘ロゴキーホルダー
定価350円 送料：B
通販番号G-12



マッドマンキーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-14



精霊キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-15



風魔キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-17



半蔵キーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-16



ラスプーチンキーホルダー
定価580円 送料：E
通販番号GA-18



の厘ロゴポストカード
定価450円 送料：C
通販番号G-15



待降貯金箱
定価1800円 送料：E
通販番号SS-51



悪の帝王カップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-69



精霊SPカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-68



舞ちゃんカップ
定価800円 送料：G
通販番号SS-67



F-Hダイナマイトテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号DT-1

NOW PRINTING

ワービー2JETビデオ
定価6500円 送料：サービス
通販番号GV-10



G3ナコルルテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-1



G3舞テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-2



G3精霊テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-3



G3ジャンヌテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-4



G3リョウコテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号G3-5



このカーメインがみんなにいいことをお知らせしよう。G3テレカは5枚セットで買うと特製ケースが付いてくる。



バンダー [800円 B-1] 送料：F



NEWバンダー [1200円 B-2] 送料：F



ロゴキャップ [3000円 W-8] 送料：G



観音テレカケース [1000円 G-11] 送料：C



雑音テレカケース [1000円 G-10] 送料：C



読サビ戦闘員の叫び

このたびはドクサビ戦闘員に迎えてもらいました、私ジンと申します。今後ともよろしく、お願いします。私の初仕事はこの商品の紹介です。ワービー2JETビデオジャケットはまだ出来上がっていませんが、内容はゲームスト編集部が制作したので、すばらしいことは間違いない。収録時間70分の定価6500円で7月23日発売。付録には雑音イラスト付き手裏剣型のコースターが付いてきますよ！

読者サービス部通信販売お申し込み方法

- サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
- * 現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金されてから商品のお届けまで20~30日ほどかかります。1ヵ月たっても商品が届かない場合は、電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品が配送中の破損以外交換を受け付けません。● 価格はすべて税込みです。

送料表

A: 何個でも100円	D: 3個まで200円
B: 2個まで100円	4個以上400円
C: 3個以上200円	E: 何個でも500円
1個なら200円	F: 何個でも800円
2個以上400円	G: 単品発送800円

◆ たくさん商品を買った場合は、その中の送料が一番高い送料を選んでもいい(単品発送の商品は別扱いになります)
例: しょうごテレカ1枚.....100円
大衆舞身大ポスター1枚.....800円
ナコちゃん人形1体.....500円
悪の帝王カップ1個.....800円
以上の商品を、一括注文された場合は送料は1800円となります。

ゴールドチケットサービス
通販の申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



① コインホルダー: 10点



② グレンジャーテレカ: 20点



③ 吉崎観音テレカ: 20点



④ システム手帳: 30点



⑤ ゲームストプレスTシャツ: 40点

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

通常払込料金
加入者負担

払込票

各票の★印欄は、払込人において記載してください。

* 口座番号	東京 5 98420									
	株式会社 新声社 読者サービス部									
* 加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部									
	郵便番号 お宅 (おなまえ)[フリガナを必ずおつけください。]									
* 払込人住所氏名	お宅 (おところ)[フリガナ]									
	お電話 []									
金額					科目					
額					払込み 特 殊					
備考					受付局日附印					

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

* 口座番号	東京 5 98420									
* 加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部									
* 金額	額									
* 備考	受付局日附印									
* 備考	備考									

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵 政 省)



(身長約9寸体重秘密)

極上にかわいいナコルルの人形が発売!!はすかしがらすに⑦屋で予約してくれよ!手に入られなくて泣いてからでは遅い!
■ナコちゃん人形 ■定価7000円

夏の⑦屋はかわいいあの娘がお出迎え!

今度のイベントは、ここがポイント!!

■7月後半の月間イベント
7月前半に引き続き、ワールドヒーローズ2JETTの5人抜き大会を開催中だ!
31日(日)には5人抜きをしたプレイヤーによる決勝大会が行われるので、ワールドJETTファンは⑦屋両店に集結するのだ!!
7月は⑦屋もサマータイムで営業中です。両店とも定休日は第2月曜日で営業時間も夜8時まで!
これも利用できないから方も利用できるようにさらにがんばるぞー!
■ワールドヒーローズ2JETT 難易度キアラニュークセスブエア
7月23日に遂にワールドヒーローズ2JETT増刊とビデオが発売だ!それに続いてJETTグッズも登場するぞー!
しかもフェアの期間中は、ステキや相品プレゼントしてしまうので、ワールドJETTファンのみんなは必ず集まるのだ!
7月31日(日)まで実施
■NEO GONG CDD 予約受付開始
今年の9月9日より発売されるNEO GONG CDDの予約を⑦屋両店で受け付けてあります。次世代の家庭用ゲーム機をリードするものだけに、今から予約して時代に乗り遅れないように気をつけろー!

■⑦屋マスケットキャラネーム大募集中なのだ!
⑦屋マスケットキャラが決定したのはみんな知っているよね?⑦屋ではこの娘の名付け親を募集中。自分の娘の名前を決定するつもりで愛情がいっぱい詰まってる名前を付けてください。
⑦屋マスケットキャラは今後もゲームスト誌上、グッズ等で大暴れする予定なので、みんなで作ってあげようぞー!
■ファイターズヒストリーダイナマイト団体戦
人気のおとろえを知らないファイターズヒストリーダイナマイトなのですが、今度は団体戦で大会をおこなうことが決定したぞー!
対戦形式は3人1組でチームを作ってもらい、それぞれ違うキャラクターを使用して2人勝ちめれば次の試合に進めます。
チームが作れない人も当日の屋でチームを作るので安心して参加してください。
■⑦屋フリープレイロイヤ
7月30日は⑦屋商品千円以上お買い上げの方にサービスコインを大プレゼントします。
このサービスコインは⑦屋筐体に入っているゲームが1回だけ無料でプレイできるというすごいコインなのだ。当日は効力がないので空いてるゲームがあったらすぐに使っちゃい!
■イベントで不明な点があったら⑦屋両店に遠慮なく聞いてね!

MARU GEIYAKAWARABAN



イラスト:⑦屋コミコニナシ
コンピュータの勝手に操縦

夏の風物詩おたのしみ袋がグレードアップして⑦屋に帰ってきた!

⑦屋「夏袋」NOW ON SALE!

3500円でここまでやるか!?

7月下半期に登場する新商品のお知らせ!
⑦屋特製「夏袋」価格3500円
7月15日から⑦屋両店で「夏袋」を大セール!
価格は3500円で、中身のほうはなんとネオジオソフトから非売品アイテムまで、目を疑っちゃうようなものばかり。「福袋」と同じく数に限りがあるから、みんな揃って買いに来てね!
WH2JET増刊号&ビデオ同時発売
ただ今大気中のWH2JETの増刊とビデオが23日(土)に登場だよ。増刊号は1280円、ビデオは6500円。いずれも編集部への集大成だから一見の価値はある。WHファンは必ず買わなきゃダメ!
餓狼の謎を解き明かせ!「餓狼伝説の謎」
「ストII波動拳の謎」に続いて今度は餓狼の謎本が発売されちゃう。人気ゲームの餓狼だけにその謎も超一流クラス。知りたかったあの秘密が公表される時がつかいに来ました!発売日は23日(土)。お楽しみに!
スーパーシークレット情報情報(残響音含む)
なんとあの魔法大作戦の続編「疾風魔法大作戦」が⑦屋両店に8月上旬やって来るぞー!ライジングさんありがとうー!期間は一週間だからみんな感謝してプレイしようね。イベントもあるから楽しみに待っててねー!

最新情報をおしえちゃっよ!

⑦屋秘密の小部屋?

⑦屋マスケットキャラ活動準備中!
⑦屋マスケットキャラが決定したのはみんな知ってるよね?現在はみんなが送ってくれた名前の中からグッドなものを選択中です。みんなの感性にジャストフィットする名前にするから待っててね!

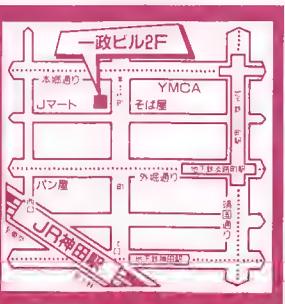
■7月下半期のイベントスケジュール

下半期	⑦屋東京内神田店	⑦屋大阪上六店
17日(日)	スーパーストII X大会 対戦熱がいまだに冷めやらぬストII X。究極の技を身につけておいてくれ!	東京店と同時開催
23日(土)	「餓狼伝説の謎」発売記念イベント 超マニア問題を用意したぞー!	東京店と同時開催
24日(日)	ファイターズヒストリーダイナマイト団体戦 「FHダイナマイト」で団体戦を行うぞー!3人1組でチームを作ろう予定なので今から仲間を集めておいてね!	東京店と同時開催
30日(土)	⑦屋商品千円以上お買い上げの方にサービスコインをプレゼントします。コインは当日のみ有効だからガンガン使っちゃい!	東京店と同時開催
31日(日)	ワールドヒーローズ2JETT 5人抜き大会決勝戦 7日間をとおしてワールドヒーローズ2JETT 5人抜き大会を達成した猛者たちによる対戦大会だ。超人技を盗み取るのだ!	東京店と同時開催

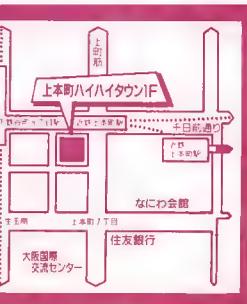
天下一ゲーマーの店

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12:00~20:00
第2月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00~20:00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F



皆さまの圧倒的な要望にお答えして

ついに
巻頭カラー!!

【速攻生徒会】
小川雅史

■ゲーパロ4コマグランプリ
■スーパーストII 4コマ

SSディッカー
CONTINUE?

城物語

戦国エース

餓狼伝説2

ワールドヒーローズ2

究極戦隊ダダンダーン

アンダーカバーコップス

キャプテンコマンドー

豪血寺一族

海底大戦争

出たな//ツインビー

魔法大作戦

ダークエッジ

都築和彦

ひさの瑠珈

富士宏

かちばあたる

MONDO.恵

雑君保ブ

伊藤霊一

古葉美一

戸橋ことみ

貴城 輝

夏元雅人

吉崎観音

竜騎兵

なかどくにひこ

8月号
7月19日(火)発売!!
550円

月刊コミック
ゲーパロ

◆コミックゲーメストは毎月19日発売・定価550円◆

天上天獅子悦世



「まるごと餓狼伝説」
コミックゲームスト増刊
定価 480円好評発売中!!

宣言!! コミゲ増刊は、
 アニメ情報、インタビュー、
 ショートコミック、
 すべてが全部、餓狼伝説
 なのです……。

おてもとに!!

サービスをご利用ください

商品代金と商品の
引き替えシステム

アーケード基板から 家庭用ゲームソフトまで 豊富な在庫

ほんの一例

カプコン

- ストリートファイター ¥15000
- ストリートファイターII ¥10000
- ストリートファイターII ¥16000
- ストIIダッシュターボ ¥19000
- カプコンクイズ2 ¥19000
- ベース ¥29000
- スーパーストリートファイターII ¥65000
- スーパーストリートファイターIIX TEL ¥10000

データイースト

- クルードバスター ¥10000
- キャプテンアメリカ ¥19000
- ディスプレイ ¥13000
- ダークシール ¥12000
- ダークシールII ¥15000
- ファイターズヒストリー ¥13000
- ファンキージェット ¥13000
- ロボコップ ¥10000

バンプレスト

- 戦国エース ¥35000
- マクロス ¥26000
- マクロスII ¥16000
- ウルトラマン ¥6000
- SDガンダム ¥6000
- 機動戦士ガンダム ¥13000
- SDガンダムネオバトル ¥12000
- ウルトラマン倶楽部 ¥6000

コナミ

- X-MEN ¥25000
- エスターキックス ¥22000
- グラディウスII ¥19000
- 龍忍者 ¥10000
- クライムファイター ¥9000
- グラディウスIII ¥19000
- ガイアポリス ¥19000
- クオース ¥3000
- サンダークロス ¥16000
- ゼクセクス ¥22000
- サンセットライダーズ ¥36000
- G1ジョー ¥32000
- 出たなツインビー ¥18000
- トライゴン ¥15000
- パッキーオヘア ¥32000
- パロディウスだ! ¥15000
- マーシャルチャンピオン ¥29000
- ミスティックウォリアーズ ¥35000

アイレム

- アンダーカバーコップス ¥35000
- R-TYPEII ¥12000
- R-TYPEレオ ¥18000
- インーシファイト ¥8000
- エアージェル ¥12000
- ガンフォース ¥10000
- 海底大戦争 ¥39000
- ギャロップ ¥8000
- ガンホーキ ¥12000
- サンダープラスター ¥10000
- 大工の源さん ¥6000
- ドラゴンブリード ¥12000
- ボンバーマン ¥10000
- メジャータイトル ¥29000

ナムコ

- ニューマンズストレッチ ¥39000
- スーパーワールドコート ¥39000
- オナクルハッス ¥25000
- F/A ¥22000
- エクスパニア ¥10000
- エメラルディア ¥19000
- ネビュラスレイ ¥85000
- ティンクルビッツ ¥55000

その他

- シュトラール ¥6000
- オメガファイター ¥7000
- ゴモラ ¥7000
- エアバスター ¥15000
- F1グランプリ ¥3000
- ソニックウィングス ¥26000
- ゼロチーム ¥36000
- ソルダム ¥5000
- 上海 ¥5000
- ハチャメチャファイター ¥14000

東亜プラン

- 究極タイガー ¥8000
- 達人 ¥10000
- 達人王 ¥19000
- ドギューン ¥15000
- フュージョイト ¥12000
- フービー ¥8000
- ゼロウィング ¥8000
- ヴァイナ ¥10000
- V-ファイブ ¥19000
- ナックルパッサン ¥28000

タイトー

- レイフォース ¥79000
- 阿修羅プラスター ¥15000
- グリッドシーカー ¥29000
- ガルメデス ¥10000
- 麻雀クエスト ¥29000
- ブランディア ¥15000

その他基板は豊富に
用意してあります。

初めての方大歓迎!!
お気軽にTELください



おかのキミの家でアケドゲームをしよう





翌日商品が 日本全国早くて便利なコレクト

NEO・GEO



ザ・通販

ファイターズヒストリー
ダイナマイト

¥28,000 →
発売中 ¥22,500

得点王 2

¥28,000 →
発売中 ¥22,500

ワールドヒーローズ 2
JET

¥29,800 →
発売中 ¥23,800

トップハンター

¥28,000 →
絶賛発売中
¥22,500

NEO GEO

本体 48,800円
→32,800円

3DO R.E.A.L

本体 54,800円
→49,800円

ソフト名(新品)	定価	販売価格
餓狼伝説スペシャル	28,000円	21,800円
サムライスピリッツ	28,000円	21,800円
ファイヤースープレックス	28,000円	13,800円
龍虎の拳	28,000円	19,800円
ワールドヒーローズ	25,800円	13,800円
キングオブザモンスターズ2	25,800円	13,800円
餓狼伝説	23,800円	9,800円
戦国伝承	19,800円	9,800円
フライングパワーディスク	25,000円	18,800円
龍虎の拳 2	29,800円	19,800円

※価格は変動する場合があります。

KIC PANA TWIN (S内蔵)

本体 38,000円
RGBケーブル 3,000円

シグマAV-3000 (S内蔵)

AV3000 25,000円
Σ 6000ターボ 13,800円

NEO・GEOパーツ類	定価	販売価格
コントローラー	6,300円	5,700円
ファイティングスティックNEO	6,780円	6,200円
メモリーカード	3,300円	3,200円
ACアダプター	3,500円	3,400円
AVコード	1,200円	1,100円
RFコンバータ	2,000円	1,900円
RGBケーブル	2,200円	2,100円
業務用MVS-1 (新品)	48,000円	48,000円

※送料・代引手数料は一律1,300円/表示金額は税別価格です。

☎03-3760-6630
AM11:30~PM8:00

(株)ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL.03-3760-6630 FAX.03-3760-5359

永き時をいただき、我らいざ開かん!!

ワールドヒーローズ2JET 対戦ダイヤグラム

WH2とJETの違いが、今いちピンとこない人! すぐに目を通してくれ。避けて通れない現実がそこにはあるぞ!!

©SNK/ADK 1994 | WHJ担当チーム "WHジェントルマンズ"

まずは君の手元にある、昔のWH2のダイヤグラムを見直してほしい。話はそれからしようか(ない人スまん)。

**不満のある人
手を上げて!**
1位はドラゴン

6ポイントの差をつけて、ドラゴンが堂々の1位を獲得。フウマ以外はすべて5ポイント以上という、実に安定した帝王ぶりを発揮。

フウマには烈風斬! 炎電破パターンがあり、ジャンプの軌道が高いドラゴンには少々ツライ。またフウマのレバー入れ立ちキックが強いため、通常技でも近寄り難いのだ。



飛び足利は出るのも早く、隙が少ない。まさにスピード野郎。

マッスル、フロクケン、リョウの3人には移動速度で、闘いの大部分を凌駕している。マキシマムに8ポイントがついてしまったことについては、後で語るところ。

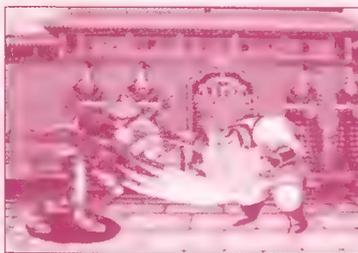
とにかく移動速度、技の出しの素早さではドラゴンが最速と言ってもよ。技が出るのが遅いこのゲームにおいては、全キャラに有利極まりないのである。

**健闘した
新キャラ**
2人に注目!!

JETから加わった新キャラ2人(ジャック、リョウ)。この奴らがどれくらいに位置するかが、興味深いところだ。とて思う。

結果はジャックが3位に、リョウが5位。強いことは分かったが、見事2人揃って上位進出となった。

読者の中にはリョウのほうが、ジャックより順位が上だとお思いの方があるだろうが、ジャックは相性のよいキャラには滅法強く、順位を上げて



立方強ソムが強い。決まろうものなら次に二スマツチャー。

**ついに到来!
投げキアラ**
受難の時代

WH2からキャラのガード時間が長く、小技からのコマンド系の投げは非常に入れにくかった。が、しかし威力はでかいので、リョウコは人気が高かった。リョウコは人気が高かった。



投げようと思っても、バックアップで逃げられるのだ。



トルネードフリーカーがこの威力。弱くなつたねエー。

**どうした
マキシマム!**

はつきり言って全キャラに。つらい。マキシマムのポイントの低さは桁が違っ。なぜこれほど前作から、順

当然通常投げより威力は高いもの、明らかに前作より低い。しかも今回からはバックタッシュの追加で、余裕で逃げられてしまう。マッスルの低空ドロップキックは強いが、やはり基本はトルネードフリーカー。リョウコの新技も、闘い方を大きく変化させるものではないのが残念。

WH2JET 対戦ダイヤグラム

	ドラゴン	エリック	シュラ	ジャック	リョウ	マッドマン	キッド	ジャンヌ	ラスプーチン	フウマ	リカーン	ハンゾウ	フロクケン	マッスル	リョウコ	マキシマム	順位 ポイント
ドラゴン	6	6	6	7	6	6	6	5	4	6	6	7	7	6	8	1	92PTS
エリック	4	7	6	6	5	4	6	4	6	6	6	6	7	7	7	2	86PTS
シュラ	4	3	5	4	4	6	5	7	6	7	6	6	7	7	8	3	85PTS
ジャック	4	4	5	5	4	5	5	6	5	7	7	7	7	7	7	4	85PTS
リョウ	3	4	6	6	5	8	5	6	6	7	6	6	5	7	6	5	84PTS
マッドマン	4	4	6	5	5	5	5	5	5	6	6	7	7	6	7	6	84PTS
キッド	4	6	4	5	4	5	4	5	6	6	6	6	6	7	7	7	79PTS
ジャンヌ	4	4	5	4	5	5	6	5	6	5	6	6	6	7	7	8	78PTS
ラスプーチン	5	6	3	5	4	5	5	5	5	5	5	6	6	6	6	7	77PTS
フウマ	6	4	4	3	4	5	4	5	5	5	6	6	5	4	6	7	74PTS
リカーン	4	4	3	3	3	4	4	5	4	4	5	5	5	6	7	6	68PTS
ハンゾウ	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	6	6	6	67PTS
フロクケン	3	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	66PTS
マッスル	3	4	3	3	5	3	4	4	5	6	4	5	5	4	7	4	65PTS
リョウコ	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	6	8	62PTS
マキシマム	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5	3	2	48PTS



起き上がりはめくるめくるに重たられ、さらにトラップでも返せぬ。

てられても、くらい投げはまずやめたほうがいいぞ。勝つためには心理戦をものにしなければならず、常に不安定な戦況を覚悟しておかなければならないのだ。

セレクトは?

このダイヤグラムの測定は、すべて「ノーマル」。キャラやプレイヤーの闘い方によって、タイプセレクトを使いこなしたほうがいい。特にドラゴンはスピード型が強いし、リョウコ、マッスルは攻撃型を選べば、多少順位が上がるかもしれない。というところで今回は以上。ダイヤグラムに対するご意見、ご感想は:

ゲームスト編集部
「WH2JETダイヤグラム」係まで送ってください
機会があればタイプセレクトを追求してみたいと思います

もう誰も止められない！超女暗軍団



遂にボーナスポイントの謎が明かされる

平均点300への道

担当：東横線パワー松

ライフとタイムとバトルが絶妙なハーモニーを醸し出す。JETの得点システムを徹底解析。

とても変わっている得点システムのワヒーとJET。まずはライフ、タイム、バトルの3つのポイントについてそれぞれ分析してみよう。

ライフポイント

バーフェクトだと100ポイント入る。1ドット削れるたびに1ポイントずつマイナスされる。

タイムポイント

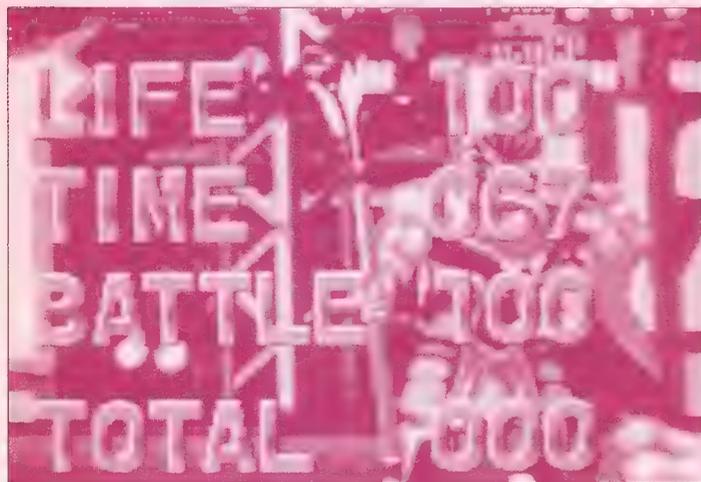
タイムを71秒以上残して勝つと問題なしに100ポイント入る。70秒以下の場合、60秒だと70ポイント、30秒だと43ポイント、タイムオーバーの時は0ポイントというふう

に残りタイム×約1.4というのがタイムポイントとして加算されるぞ。

バトルポイント

計算法は、自分の攻撃ポイント+CPUの攻撃ポイントつまり、自分のヒット(ガードでもよい)させた攻撃ポイントとCPUにくらった(ガード)攻撃ポイントを足したものだ。

加算される攻撃ポイントには
小攻撃 1ポイント
大攻撃 2ポイント
必殺技 3ポイント
投げ(つかみ) 2ポイント
フィニッシュ時はこのポイントが跳ね上がり、
小攻撃 1ポイント
大攻撃 5ポイント



バトル100はいただき。



フィニッシュに槍撃破を使うと、

必殺技 10ポイント
投げ(つかみ) 5ポイント
となるのだ。しかも、多段攻撃でフィニッシュした時はヒットした回数×攻撃ポイントが加算される。

例えば、フウマの忍法風輪華斬がフィニッシュ時に3回ヒットしたならば10×3の30ポイントがバトルポイントに足される。リョフなら敵を倒す時に槍撃破(最大10ヒット)を使うだけでバトルポイント100を取ることもできるぞ。

スクリア時のスコア算出法

ライフポイント+タイムポイント
生で300ポイントは必ず取ろう。



ゲームオーバー時にスコアの表示が出る。

イント+バトルポイントの総計(クリアまでに獲得したポイントの総合計ポイント)と牛でのポイント(牛は含めない)で割ったものが得点として表示される。

CPUの主な動き

CPUは主にモードが2種類ある。体力が半分以上残っている時の通常モードと、体力が半分以上の発狂モードがある。

通常モードでは、ただ必殺技(特に突進系の必殺技)を出しているだけでいい。CPUはくろうか、ガードするかで反撃はほとんどしない。このモードの時は、ほとんどのCPUがしゃがみ小パンチ連打で跳んでくる。フウマなど強力な対空必殺技を持っているキャラは跳ばせて落とすパターンで、それ以外のキャラはCPUのジャンプをうまくくって投げて体力を奪っていくこう。

発狂モードでは、通常モ



これぐらいの体力で発狂モード



小パンチで跳ばせて、



はい、炎龍波

下とまったく逆で必殺技を出す(特に起き上がり)に重ねると(ほとんど返されてしまう。だから、何かしらCPUの攻撃を誘ってからこっちが反撃する形にもっていかないとけないのだ)ももちろんやがみパンチ連打もタマ。

CPUの攻撃の主な誘い方が2パターンあるので紹介しよう。

●めくり攻撃すかし

CPUを倒したら、小攻撃(パンチでもキックでもよい)を出さないように跳び越える。すると、CPUは何かしの反応して攻撃してくるのだ。どのキャラがどんな攻撃をしてくるのかキャラ別に見ていこう。

ジャンヌ：フラッシュソード
ブロッケン：ハリケーンアーム
シユラ：ムエタイキック
C・キッド：スパイラルキック

リュウフ：槍乱舞

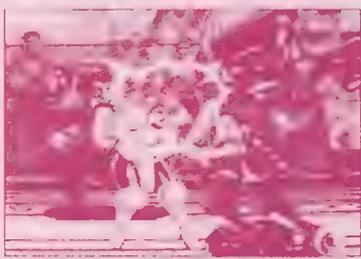
どのキャラのどの反応もスキの大きい技なので楽にこちらの攻撃を当てられるだろう。こちらの攻撃を入れたら(必ずCPUが転ぶ攻撃にすること)ふたたびめくり小攻撃すかしからやり直せばOKだ。

●すん止めガード

これはちょっと難しい誘い方。まずはCPUを転ばそう。この後、CPUに密着してしバーをニュートラルにして起



CPUを転ばせながら、起き上がりすん合わせてめくり。



技をスカッてくれたら反撃だ。

き上がりを待つ。するとCPUは必ず無敵技を出してくるので、この瞬間にうまくガードしよう。ガードするタイミングが早いと投げられるし、ガードが遅いとそのまま攻撃をくらってしまいます。



まずこれを覚



このあとしバーはニュートラルにしておく。



素早くガードして反撃だ。

といった具合にタイミンクはシビアなのだが、一度コツを覚えればカウンターで大ダメージを与えられるので、ぜひマスターしよう。

このパターンが使えるキャラは以下の10キャラ。

- エリック：ロングホーン
- J・カーン：豪虎覇極道
- マッドマン：マッドジャイロ
- ドラゴン：ドラゴンキック
- J・マキシマム：シヨルター
- チャーミングクラッシュ
- フウマ：炎龍波
- C・キッド：スパイラルキック

ハンソウ：光龍波
ジャック：ジョースアタック
スキの大きい技を出してくれるのは、C・キッドとハンソウ、ジャック。ほかのキャラの反応はスキが小さいので反撃しにくいだろう。

2つのパターンにあてはまらないキャラでリュウコだけはしゃがみ小パンチ連打で居合蹴りかジャンプを誘えるので覚えておこう。

道のりは険しいは……

一言、平均点3000への道と書いたがかなりの難度は高い。1Pの勝ちポイントを平均287くらい出せばボーナスの牛と足してギリギリ3000。でも、こんな数字を出す可能性があるキャラは、ドラゴン、ブロッケン、ジャック、リュウフのたった4キャラ(現時点)だ。これ以外のキャラではバトルポイント1000が取りにくいのである。

3000とはいかないものの、高い得点目指してがんばってね。

では、君もこれからゲームセンターに行つて実践だ!!

エンディングの秘密

ワールドJETのエンディングが3種類あることはみなさんご存じの通り。

この3種類のエンディングがセウスを倒した残りライフ

に関係しているのだ。どの体力がどのエンディングかは、写真のほうを見てほしい。では、さらば。



最終ボスまで完全攻略!!
しかも、絶大な威力を誇る隠しショット
「ヘルファイヤー」を大公開だ!

Twin Eagle II

ツイン・イーグル II

担当: GED

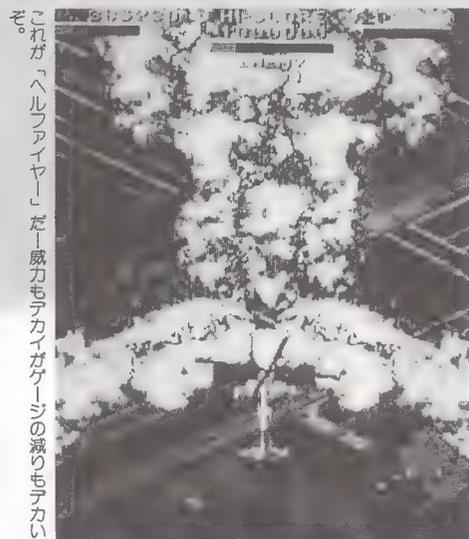
©1994 SETA Co.,LTD.

このエリアあたりから、さすがに終盤を実感させる激戦が始まるが、幸いにもタンクやパイプラインなどの地上物が多いので、これらを壊しまくればアイテムに困ることはないだろう。

砲台や戦車を素早く確実に破壊するためにも、対地ショットのパワーアップは欠かせない。しっかりと回収してこよう。

スタートすると、まずは上からザコヘリが2機突っ込んで来る。次も上の左右からザコヘリの編隊がくるが、画面の一番下にいれば体当たりされることはないで落ちついでミサイルをよけよう。

●アイテムは対地を狙え!



これが「ヘルファイヤー」だー威力もデカイガージの減りもデカイぞ。

●前半のポイント、戦車と砲台の混合攻撃

こいつらを倒したらすぐに左へ行き、道路の左端から現れる戦車4台×2を全滅させる(写真1)。

そして急いで上にいき、砲台が見えたら右から順番に壊していこう(写真2)。戦車を片付けた後、アイテムに気を取られていると遅れがちなのだ。



(写真1) ここで戦車4台を倒したら、すぐに右上へ。



(写真2) そして砲台を出現順に撃っていく。弾を撃たれる前に倒してしまおう。



(写真3) この戦車を倒したら、下からまわり込んで、右下から来ている戦車を倒す。



(写真4) ほかの砲台より少しカタいので気をつけよう。

で注意しよう。

この砲台×4を倒すのが遅れてしまうと、この砲台の後ろから出てくる戦車×3にも弾を連射されてしまい、かなりキツくなってしまう。ここは、前半のポイントとなる場所なので覚えておこう。

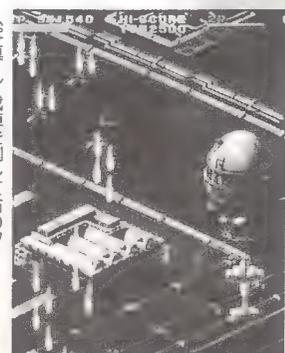
ここを抜けた直後、道路が斜めに走っている所があり(写真3)、左端から4台と右端から3台の戦車が来るので、左上で戦車を倒してから右下へ回り込んで倒す。

そして、この道路のすぐ先にある金網を壊して戦車を落としてしまえば、回転連射してくる砲台×2を楽に壊すことができる(写真4)。

この回転砲台を画面の上半分まで壊してしまえば、ミサイルヘリや体当たりで突っ込んでくるヘリも怖くない。

写真5の戦車4台を撃つたら、右にある丸いタンクを撃つて転がそう。これで、やっかいな砲台群を一掃することができそう。

タンクを転がして砲台を全滅させたら、道路の左側から



(写真5) 戦車を倒して右のタンクを転がせば、砲台を撃つていく必要もない。



(写真6) 早めに扇状連射を使って中型ヘリを倒し、右上の戦車を撃ち倒す。



(写真7) この4台が集結する前に倒してしまおう。

●後半のヤマ場、4×3の砲台群

そして、道路の金網を壊して戦車を水に落とし、左下から来る戦車3台にそなえる。この戦車はスピードが結構速いので気をつけよう。

この戦車×3と連射砲台×12の混合攻撃が、このエリアで一番の難所だ(写真8)。左下の戦車×3の後に上の砲台群を撃たれていくのだが、かなり弾を撃たれちゃう。君の弾よけの腕が問われるぞ。

この砲台群が画面の下半分くらいまでスクロールすると、中型ヘリが出てきてしまうので、それまでには片づけた方がいい(写真9)。

安全にいくなら、砲台が全部出現したときにボムを使ってしまえばいい。砲台群さえ壊してしまえば中型ヘリなど問題ではない。画面の下のほうで落ちついて倒せよ。



(写真8) この戦車を倒し、急いで砲台を撃ちにいへ。



(写真9) 砲台が出揃ったところでボムを使えば安全に倒すことができる。

あとは、ザコヘリが少し出てきて戦車が4台出てきたら、いよいよボス戦だ。

ステージ3 エリア2 ボス

3-1のボスが、2-2の護衛機を連れているような感じ。T・Sを使っても由返りで回避してしまうので、扇状連射などのT・Sで重ならない倒すパターンが通用しないぞ。

初めの、まだ護衛機を連れているときにガンガン撃ち込んで少しでも多クダメージを与えておこう(写真10)。



(写真10) 出現してからしばらくは、護衛機が出てこない。今うちにガンガン撃ち込め。



(写真11) 護衛機が横に並んだときに攻撃のチャンス。



(写真12) 前にフワッとできたら、速攻で扇状連射か回転連射を使って追い払う。

てくるので、2-2のボスと同じようにこいつらのフォーメーションを見て行動を判断することになる。

写真11のようなフォーメーションのときは、真下にしか弾を撃ってこないで、ボスの弾のラインからちよっと左右に自機をずらして撃ち込む。写真12のようなフォーメーションになったら、扇状連射などのT・Sで護衛機を追い払うのだ。このボスに対しては、T・Sを攻撃に使うのではなく、回避に使うようにする。

この2種類のフォーメーションを見て、攻撃か回避かを判断できるようにすれば勝つたも同然。だが、T・Sのミスは致命的なので失敗は許されないぞ。

ステージ3 エリア3 Night City

さあ、いよいよ最終エリアへ突入だ。

ナイトシティというだけあって、高層ビルなどの建物がならんでいる。片っ端から壊してアイテムキャリアを出現させよう。もちろん取るのは対地のパワーアップだぞ。

●中型ヘリ×8の猛攻

始まってすぐにザコヘリ、中型ヘリ、ザコヘリと来るが、中型ヘリは特に問題ない。画面の一番下で落ちついて倒せよ。



(写真13) 中型ヘリが次々と突っ込んでくる。追い込まれる前にT・Sを使ってしまおう。



(写真14) 飛行船から出てくるアイテムを気を取られてやられるなよ。

だが問題は、まるで体当たりするかのよう飞来して、V字を描くように去っていくあとに出る中型ヘリ。

こいつはスピードが少し速いため、下に来るまでに撃ちきれない。しかも、V字の最下点まで来ると真下に弾を撃つので、決して無理して撃ちに行かないこと(写真13)。

この中型ヘリは、少し横に避けてかわせばいいのだが、8機連続で来るので反対側に切り返さない限り、しだいに避けるスペースがなくなってしまふ。ここは無理せずT・Sを使って回避したほうが安全だ。

ここを抜けると、大きな飛行船が飛んでくるので、これを壊してアイテムを回収しよう。もちろん、いたたくのは対地ショットのパワーアップだぞ。このときにでてる。

ザコヘリや回転連射をしてくる中型ヘリには注意しよう(写真14)。

●まさに闇夜のステルス出現!

しばらく進み、自機の周りを囲むように飛んでくるザコヘリが出てきたら一番下まで下がって、左からくるステルス機×3にそなえる(写真15)。

このあと、右からステルスが3機くるのだが、左側にいるザコヘリに気を取られてると意外に見落としがち。しかも、右からのステルスは左のヤツに比べて見にくいので、左の後に右からくることを覚えておこう(写真16)。

そのあと、中型ヘリが出てくるが、上のほうにいるので

X軸を少しずらして撃てばすぐに倒すことができる。だが、次の中型機は弾を撃ちながら自機を追うように飛んでくるやっかいなタイプ。スピードはそんなに速くないが、下に来るまでに倒せるほど耐久力は低くない。下まで引きつけてから、画面を大まわりに誘導しながら倒してもいいが、やはり、T・Sを使って倒したほうが安全だ(写真17)。



(写真15) このヘリが出てきたら、左からのステルスにそなえる。



(写真16) 右からくるステルスは見つらいぞ。モニターが暗い店是要注意!

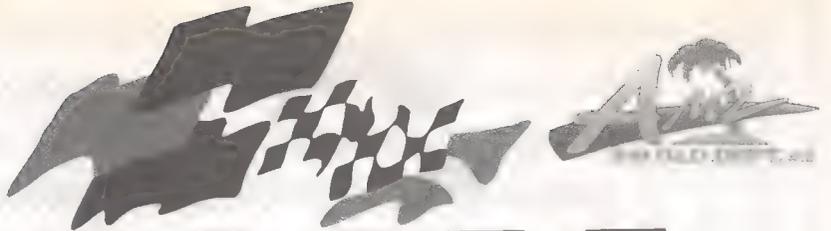


(写真17) 自機を狙って飛んでくるこいつは危険だ。T・Sで倒してしまおう。

●いよいよ最終防衛ライン、奴らの総攻撃を突破せよ!

しばらくザコを倒して進むと、V字を描くように飛行す

ツインで対戦! 負けおえせ! &
逆走しようぜ・初級編!



DAYTONA USA™

手段を選ばず戦うのもよし!
こ～んなテクがある!
逆走もまた面白い!
対戦でおジャマ虫になって
一番でゴールするのもいい!

担当: 亜音速の気孔師 ずるずる ©SEGA

楽しみ方は いっぱい!

この通信タイプは2人以上
8人までの対戦が可能。
やはり楽しむなら人数は多
いほうがいい。
さて遊び方だが、このデイ



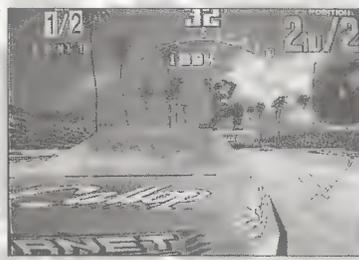
トナUSAツインタイプには
まず大きく分けて初級、中級
上級の3つのコースがある。
難度はその文字からわかる
ように3段階である。
単純にいつてしまえばその
3つになるのだが、この3コ
ースを選んだあとにあるオー
トマカマニュアルを決める

画面下にある通り、スタートボ
タンでモードを変えられるのだ。

画面時にスタートボタンを押
してみると、プレイヤーオン
リーモードという表示が出る。
これはその意味の通り、対
戦で参加するもののみで行わ
れるレースというものだ。

押さずに進むと、対戦参加
の車以外に、CPUが操る車
が登場する。

純粋にプレイヤー間だけで
競いあいたいというのであれ
ば押せばいいし、周回遅れを
パスするの腕のひとつ、と
いうのなら押さなくてもいい。



ゴーンベシヤー見事に追突ーち
やんと回になっている。

アクシデントを楽しみたい
のであればCPU車がいるほ
うがいいだろう。

AT、MTの選び方も対戦
では重要になってくるかも知
れない。

なぜかというアクシデン
トの多さにシフトチェンジを
忘れてしまうからだ。

より新鮮さを求めるのであ
ればみんな逆走ってというの
も面白いだろう。

いつもと違う景色もさること
ながら、慣れていない走りに
熱いものを感じられるぞ。

いろいろな遊び方が考えら
れると思う。その中から自分
たちに合うものを選んでパト
ルしてみてはいいかな。

先を走るか いかにして

対戦でやるなら勝ちたいー
ではどうすれば勝てるか。
ライバルよりも速く走れる
ラインを走行すれば又何なく
トップなのだが、後続車はそ
れなりにパワーアップしてい
るのでそうもいかない。
そうなるやはりブロック
するしかない。
ブロックする方法はいくつ



これレター。ライバルは左
斜め前。ズレて向いてる。



自分と他車の差はこのマップ表
示でも把握することになる。



があるが、このゲームでは画
面右中央にあるレターか、
その下にあるコースマップを
見てライバルとの間隔を確認
したりする。

あとは、ライバルの前でワ
ロウロして前を開けさせない
ことだ。

また抜くときはどうか。
これがまたこのゲーム独特
といっているやり方がある。

それはコーナーでライバル
の内側に入つて、無理矢理曲
がる。それもライバル車の横
っ腹にあてながらこれが最
高なんだなあ。やるしか!

まじで 走る?

コースはある程度わかって
いればあとは何をするかとい
えば、タイムアタックしかな
いでしょ。

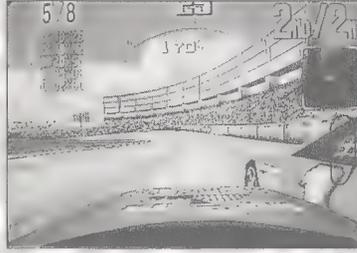
もちろんこれは1人でやる
場合の話。多人数でやる場合
はちよつと変わるけどね。

タイムアタックをするが、
遊びプレイをするかは君次第
ではあるが、お金とヒマがあ
ればタイムアタックもいいだ
ろう。何せトライプものだけ
らね。覚悟が必要だから。

まあ、とりあえず通信で勝
つと目標を決めればいいかな。
勝つためにはどんな手段も
かまわない。

ライバル車を 使う！

これはさきほど書いたが、コーナーをライバル車を使って抜ける。
普通では抜けれない速度で進入。このままではコースアウト間違いなしのだが、目前にはライバル車。そのイン側に入り、横から車をぶつけていく。



コーナー手前でライバルのインに入り、ドンとぶつかるといい。

この視点、もしくは④ならもっとよくわかる。「何するの」

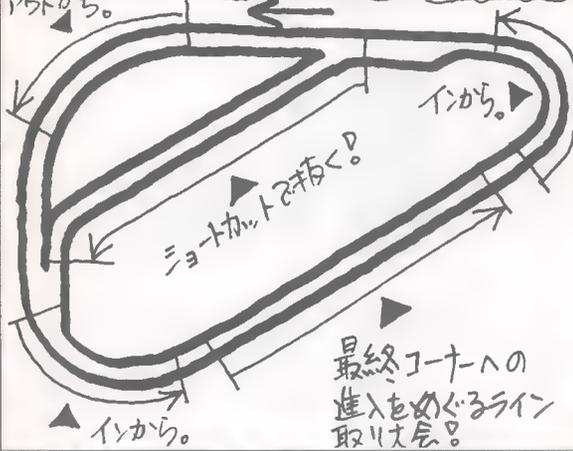


するとライバルは押されないうようにふんばる。これがコースアウトしないきっかけになり、自分は助かるというものだ。

同じラインを走っているのは後ろにつくことはできるが、コーナーの出口では前に出られない。

しかし無茶な速度でライバルに急接近し、インへ。横にぶちあてて追いつく。この状態でコーナー出口へ

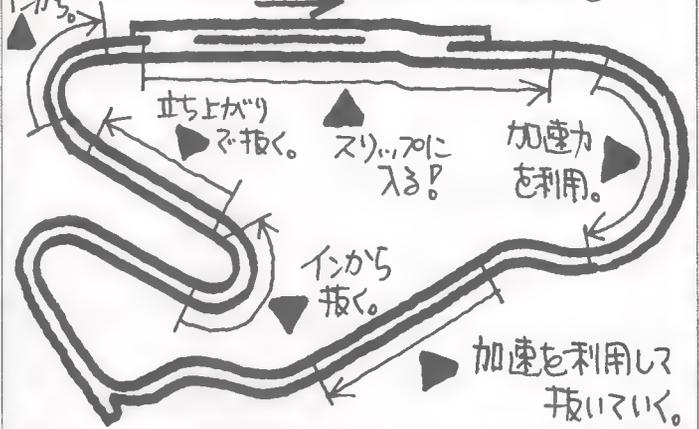
ここが抜きどころ・初級編



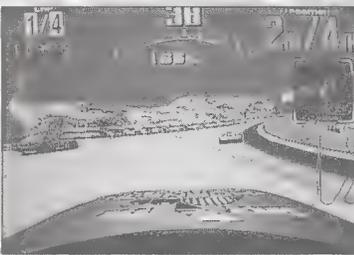
ブロックも 必要

何かのトラブルであっさり抜かれてしまうのは仕方ないが、自分に余裕があるときはそうさせてはならない。周回が少ないときであれば

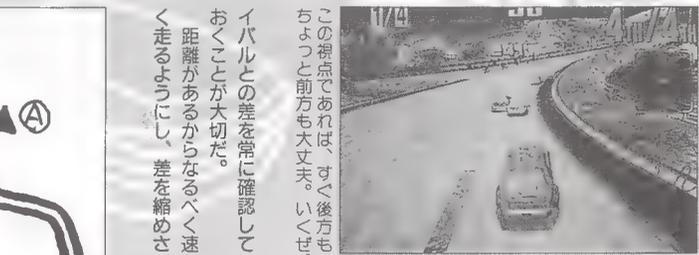
ここが抜きどころ・中級編



この視点ではまわりの状況がわかりにくい。対戦ではついで

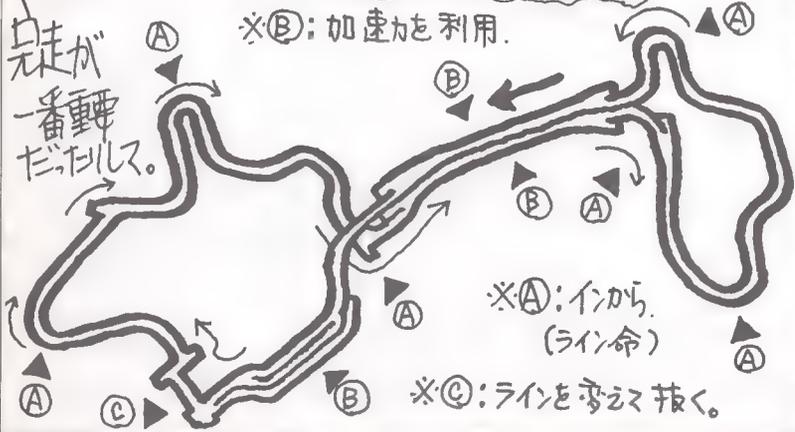


向かうと、悪くても並んでいる形。よければライバルは壁へ飛び、はるか後方なんてことも可能なのだ。
「さったねーっ」って声が聞こえてきそうだが、短期戦の勝負はアクシデントも味方にならないとね。
たまに自分がミスすることもあるから多用するのはよくないだろう。いざというときの必殺技としておこう。
この必殺技、もちろんCPU車にも使えるが、速度差に気をつけたほうがいいぞ。



この視点であれば、すぐ後方もちよつと前方も大丈夫。いくせライバルとの差を常に確認しておくことが大切だ。
距離があるからなるべく速く走るようにし、差を縮めさせない。近くなったら...

ここが抜きどころ・上級編



勝つために手段を選ばないとはこういう方法をとること。わざとブレーキというのでもなかたぞ(危ない)。
これは抜かれるそのとき、横から体当たりしてやる。CPU車がいれば、それにぶつけてやるなんていうのもベストだ。
勝つために手段を選ばないとはこういう方法をとること。わざとブレーキというのでもなかたぞ(危ない)。

逆走だあ〜っ!!

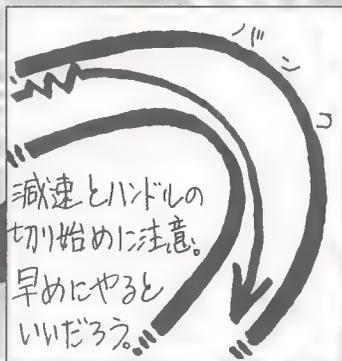
初級編

デイトナUSAのもうひとつの楽しみ方に逆走がある。この逆走、ただの遊びじゃないんだよね。ちゃ〜んとタイムが計測される。やるしかな〜い!!

「逆走モード」とは

このデイトナUSAには、難易度別に存在する3コース以外に「プレイヤーオンリーモード」と、レースモードに加えて、逆走モードが存在する。この逆走モードというのは、任意に選ぶものでなく、通常の走るモードでただ逆走するだけのもの。

ラインよりもシフトチェンジがポイントだ。



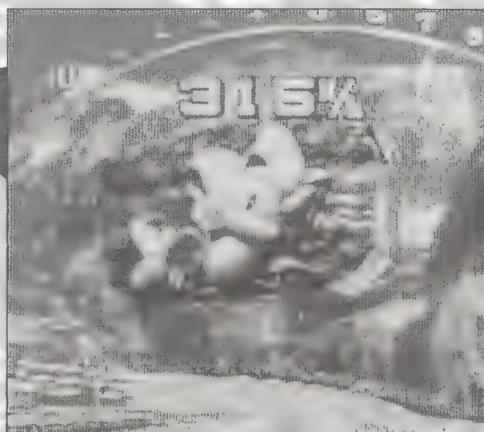
減速とハンドルの切り始めに注意。早めにやるといいだろう。



◎初級でいちばんきついカーブのところ。要る正常な走りの右ターンをやればい。

変。

バルのしバルめせろぶ / ▲ らないライと送ぼう。



◎見る余裕はないと思うけど見られたら見てみよう。そう、ソニックだ。これは正常な走りのときの絵。さて逆走ではどう見える?



◎逆走時は見えない? そんなことはないぞ!

で走れるか程度のものであった。

今回その逆走が正式に認可されて、逆走してもチェックポイントを通ずればタイムがエクステンドするようになってる。

完全な逆走モードということではないので途中で元通りの走りにしてもOKだし、また逆走しても大丈夫というところが面白い(タイム計測はちよつと問題がありそうだけども)。

そんな逆走モードも安心して走れるようになるよう、予定外の攻略へ進むでしょう。

デイトナUSAツインタイプは、通信対戦ができるよう

になったので、逆走の意味も、ただ見せるものからおジャマ虫になれるようになった。

1人も対戦もOK!

1人でやるならやはりプレイヤーオンリーモードだろう。

何台ものCPU車が向かってくる逆走では、つらい以外の何ものでもないからな。

対戦ではどうかというと、1人でやるのと形は同じなのだが、その逆走に直面したライバルたちのあせり、驚きを楽しむという遊び方があ。もちろん自分もあせるだろ

初級を逆走する

コースレイアウトが一番簡単で覚えやすい初級コースでまず逆走を試してみよう。

本当ならずすべてのカーブが左回りなのだが、逆走ではそれが右回りになる。変わるのほそれくらい。ほんの少しカーブの入り口、出口が変わる程度だ。

となれば攻略は簡単。普通の走行で行うパターンの逆をやればい。だがこれが意外に難しいんだよね。

でもカーブの大きさももうわかってるので、前のように回数をおこなさなくてもすぐ到達するはずだ。

気をつけるのは、ソニック岩のところのカーブと、メイנסタンド直前、ピット入り口になるところのカーブだ。

ソニック岩のところは、普通の逆のままよく、コーナーがかなり前で4速から2速へ、ノーブレーキで走り抜ける。

ピット入り口付近のカーブはラインのとおり方だけ気をつければい。できるだけ大きな弧をつくるようにしてれば問題はないだろう。

あとは走るのみ。やるなら対戦だな。普通に走っているライバルより先にゴールしちまおう!

もう誰も止められない！超女暗軍団

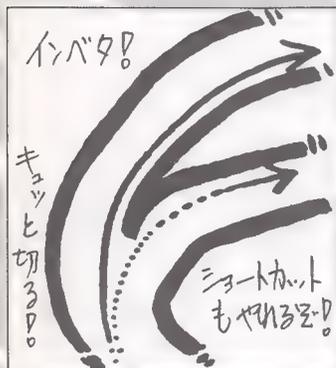


◎思いきりとばして走れる！気持ちいい！



◎正常に走るときはもちろん入れる。さて逆から進入したら車を直してくれるかな？

◎逆走の罠はここが出口。



ここはインを走れるところだ。

◎デモ画面での1コマはこの辺りのアングル。



◎タイミングが少しきびしいが全開で走る！



①デモで見られる1コマパート2。テナイトUSAツインタイプにもライブモニターがあったらしいね。



◎これもデモ。森の中からコースを見る。

◎もうおなじみのスロットマシン。スタートボタンでとめたいが、逆走では見えない。でもとまるー確認できない！



インはライバルがいることが多い。

▼ 正方向のショートカットより難しい。

▼ 初めから加速しているのだから、逆を向くのがちょっと

ここが一番難しいかも。
▲ これはライバルがバラバラに走るから。

ちょっとここでビックリさせよう。

ライバルに

より賢くなって速くなる!

RIDGE RACER

©株ナムコ

数をこなすことで安定させる。そこから始まる最速への道。 その前に理解することも多い。そこから先に見えるものとは…。

担当：亜音速の気孔師 するする

速くなれば 壁も 厚くなる

ドライブレゲームで言われる「1秒の差」というのは、かなりの差であることは、やっている人ならわかる。しかしすでに1分9秒を切っている人からすれば、その差はミスしてしまえばすぐ埋まってしまう差であることも知っている。

そのほんの少しのミスでしかない差をまず理解しなければその先にも行けないことはわかってもらえる。

より速く走るためには、まず安定して1分9秒を刻めるようにならないといけない。そこまできれば、何がよくて何が悪いのかということがわかる。

上手な人から指摘されてもそのレベルに達していなければ理解のしようもないしね。

質の違い 走りも 必要

攻略された記事をそのまま実行すれば上手になれるのは当たり前なこと。確かに上手にはなっているが、その光景を客観的に見てみると、ものすごく狭い視野のもとでプレイしていることがわかる。

完成された攻略というものは多くの試行錯誤を経てきている。そこを通過してきた人というものは、すごく幅がある攻略を実行できる。

短い時間で上手になることとするとどうしても狭い見方でプレイしてしまう。

ある程度上手になりたいの

であればこれで十分であるが目に見えないようなところでレベルアップをする場合、なるべく広い視野でゲームを攻略していかないと必ず将来、大きな壁にぶちあたり、悩み挫折してしまう。

その壁を乗り越えるために走り方を複数持つようにする。簡単にいうと、短い時間でキュキュとハンドルを切るテクニクと、ゆっくりハンドルを切ってきれいに走るテクニクがそれだ。

リッジレーサーの性格上、後者の走り方のほうが速いようであるが、それはあくまでもハシツと成功したときの走り。もし失敗したらリカバリが必要になる。

その多くは突然起き、瞬時に対処しなければならぬ。そうなる、後者のテクニクではスローすぎて間に合わないのもお分かりのはず。こういうときに前者のテクニクが必要となるのだ。

「ミスを最小限にする」これが速く走る上で最も重要なことになる。ミスを起こさないようにするより、ミスを抑え込むようにすることが、速いタイムで安定して走れるようになるための近道となるからだ。

上をいく ためには

人よりも速く走るためには人と違った考え方も必要となってくる。これが上級プレイヤーと一般プレイヤーを分けるポイントといってもいいかもしれない。

普通の人なら、「おっ、本物に近いなこれ」といってプレイする形になる。

しかし上級プレイヤーともなると違ってくる。

「何か有効な曲がり方はないかなあ…」なんてことを常に考えてプレイしているのだ。言い方を換えるとそのゲームの「穴」みたいなものを探しているといっている。

この「穴」を見つけれられるかがとても重要。これが普通のプレイヤーと速いプレイヤーとの差となる。

このリッジレーサーの場合の「穴」となるのが、タイヤのグリップ力である。

しかしこの「穴」、非常に微妙な感覚なのでわかりにくい。

グリップ走行と ドリフト走行の 中間的存在

まず何がグリップ走行で何がドリフト走行なのかを理解するとしよう。

グリップ走行とは、4輪すべてが滑ることなくガツツリ路面と接地しながら走ること。しっかりと接地しているというの、その時点からすぐに加速も減速も可能という状態になっていること。

別の言い方をすれば、最良のパワーを生かすことができる走り方なのだ。

ドリフト走行とは、車をわざとスライド（後ろを外側へ振るような形）させて車の進行方向を内側に向かせ、遠心力に対応、またはコーナー出口で有利な形をとりながら走ること。

前輪はグリップ走行と同じように走行ライン上をなぞるように通るため変わりはないのだが、スライドしている後輪は、回転方向と進行方向が違いため、スリップしている形になる。



車体が見えないため、車幅感覚がつかみにくいよね。

後輪駆動の車の場合、推進力を得るためグリップ走行時より高い回転数を必要とする（ベクトルで考えればすぐわかると思う）。

ある意味ではロスのある走り方となるが、通過速度が低いコーナーでは、高い回転数を加えることができるので、グリップすれば強力な加速を得られる。

しかし比較的大きなコーナーではやはりグリップ走行のほうが速い。要は使い分けということがなる。

そのことが実際のレースでも発見することができる。

F1のように高速度で大きいコーナーがあるものにはやはりグリップ走行、ラリーのように速度差が激しく、コーナーもきついものが多いものにはドリフト走行といったようにだ。

幸いこのリッジレーサーでは、どっちの走りか速いのかというのを調べられる。

実際にプレイしてみると、グリップ走行のほうが速い。

結果だけでなくその理由も考えておかないとステアアッパツのないので書いてみるとドリフト走行中は、加速も減速もにぶく、またコントロー

ルも難しい。
一番の問題はドリフトさせ
るために一度減速させなければ
ならないこと。これがないと
スライドしてくれないから
だ。これに加えて、ドリフ
ト中は加速しないというのも
問題である。

それにコーナー通過速度が
高いため、より高い回転を与
えられないのも理由となる。
仮に車のトップスピードが
350km/hくらいであれば
活用できたかも知れないね。
これで2つの走り方が理解
できたと思う。

さてそこで「穴」とは何か
なるものなのか。
グリップして走っていると
きはタイヤは鳴らない。ドリ
フトさせるとタイヤは鳴る。
ここまでではすぐ確認できる。
ある程度速く走れるように
なると必然的にドリフト直前
の走り方に近づいてくる。「タ
イヤが鳴ったら終わり」と
いうレベルでプレイしている
方もいると思う。

その鳴りそうで鳴らない状
態が実は「穴」なのだ。
ボンネットが見えない視点
でプレイしている関係上、車
の状態を把握できない。しか
し1位でゴールしたあとに見
ることができないリプレイで唯
一そのときの状態を確認する
ことができる。

少しではあるがスライドし
ながら走っている！
すべてのコーナーを見るこ
とはできないが、減速の必要
なところを探し、リプレイを
待つ。確かにスライドしてい
る。

スライドした場合、体勢を
直すためにカウンターをあて
なければならぬのが普通。
しかしその状態は、ハンド
ルを切りっぱなしで起きている。
非常に興味深い現象だ。

理解に苦しむ現象であるが
現実には置き換えて考えると
そうなるだけで、ゲームであ
ると考えると納得してしまえ
ばいいのだ。高い速度で曲がれ
てしまうのだから。
ある程度からより速い走り
ができるかどうかは、この、
「穴」を納得することにある。
その走行をどう言えるかは
のわからないので、ここでは
は、グリップとドリフトを合
わせた造語として「グリップ
走行」と名付けて使うことに
しよう。ではどこで使うか。

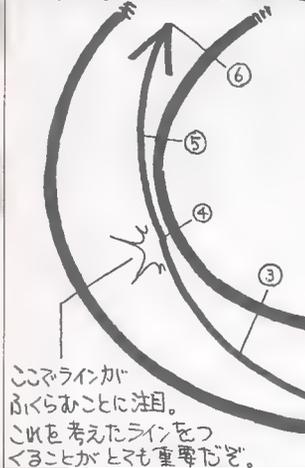
グリップ 走行「穴」 に伴う変化に

グリップ走行であればライ
ン通りに走るだけだ。し

かし目にも見えないところで
車がスライドするとなるとど
ういうことが起きているのか知
っておく必要がある。
グリップ走行をしてカーブ
を曲がる手順を書いてみると
①進入ラインを確認
②ハンドルを切り始める
③速度調整（減速）
④クリッピングポイント通過
⑤ハンドルを戻し始める
⑥戻りきってコーナー終了
という感じになる。
より細かく見ていこう。
①ではできるだけ高い速度
で来られるようにする。各コ
ーナーの性格（大きい小さい
であるとか、連続カーブであ

グリップ走行を使ったライン

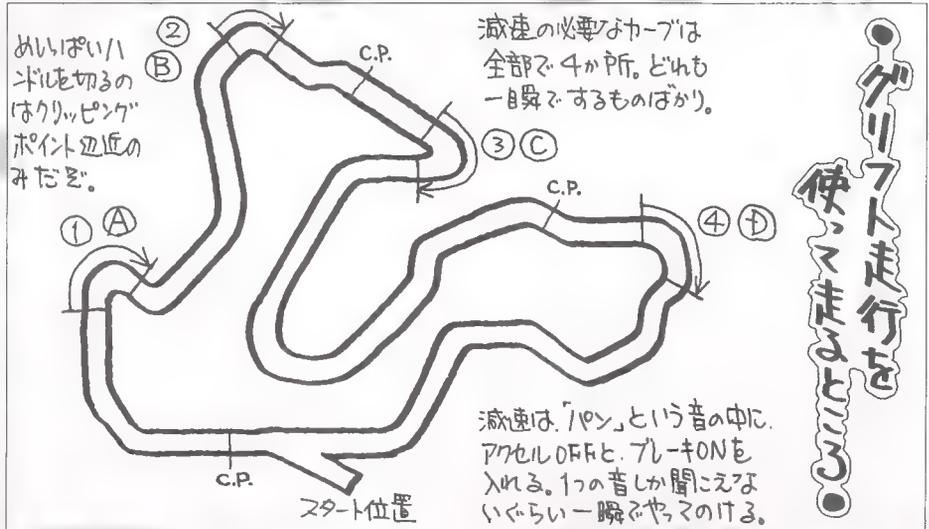
- ①...カーブ進入に備え、ラインを合わせ、
- ②...ハンドルを切り始め、インへ。
- ③...一気にハンドルを切らず、徐々に。
- ④...一瞬だけハンドルをめい、いっぱい切る。
同時に一瞬だけアクセルOFFと、ブレーキONをし、減速。
- ⑤...ハンドルを少しずつ戻していく。
- ⑥...次の対応を始める。



るとか)に合わせてラインが
あるので、それに合わせる。
②がとても重要。このタイ
ミングが速ければインの壁に
ぶつかるし、遅ければコース
アウト。まずこのタイミング
をものにすること。しかし、
遅ければハンドルを少し戻し
たり、遅ければアクセルを緩
めるなどというリカバリーが
できるようになることも大切
安定して速く走れるために重要
なことだからだ。
③の減速は、アクセルを一
度オフにする間にブレーキを
踏むことで行う。各コーナー
で変わるのには、ブレーキを踏
む量(量)を時間としてもい
い。その長さを考えることで
各コーナーに対応する。
その一連の動作は、短けれ
ば短いほど有効となるといっ
ていい。
④ではすでに減速は終わっ
ている状態。図を見てもらう
とわかると思うが、一定の弧
を描いていくと...ぶつかる。
ラインをよく見てもらおうと
そう、少しぶくらむのだ。そ
のぶくらみは減速したところ
から始まっている。ハンドル
は切りっぱなしの状態。さて
車に何が起きているのか。
実際にプレイすると、この
ときタイヤは鳴っていない
(鳴ったら失敗)。しかしリ
プレイを見るとスライドして
いる。そう、これが「グ립
ト走行」なのだ。
少しスライドすることでライ
ンが変化。この変化を
意図的に利用し、再度最速ラ
インを検討すると図のような
ラインになるのだ。よりイン
を走る上でも重要である
ことはもうおわかりであろう。
⑤はタイヤを鳴らしにくく
するためのフォロ。切りっ
ぱなしでも鳴らせないことは
できるが、確率は下がる。

グリップ 走行「穴」 を使って使う

- 使う場所は4カ所ある。
- ①1つ目のトンネル出口
- ②海岸に出るカーブ
- ③海岸から内陸へのカーブ
- ④右2回の複合カーブ



グリップ走行を
使ってみよう

⑥はもうコーナーの出口。
コーナーにもよるが、普通
コース幅いっぱいを使うこと
が多い。このため失敗する
外側の壁にぶつかる。
④、⑤となる。この並び順は、
減速する量、ブレーキを踏む
多い順でもある。
今回は攻略というよりは、
最速を狙うための心構えにな
ってしまっただけ、回数を重ね
てもやはり越えられない壁も
ある。これを越えるためには
やはり理解することも必要と
思ったからである。
最速、それも全国トップレ
ベルのものを目指すというの
は並なことではない。心して
精進するべし。
今後は「2」も合わせてい
く予定だ。

手強い女流棋士を一網打尽!

早指し将棋

五月陣戦

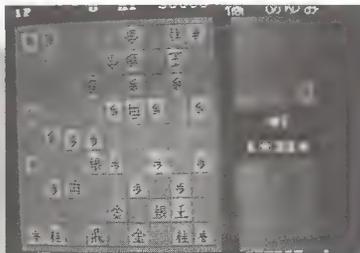
巷では「強い!」と専ら評判の五月陣戦。今回は不肖ながら、私、立衆多がお相手つかまつります。

◎セタ
対局指導：立衆多 (アマ二段)

私達が
お相手します!



こつてじっくり戦うと時間が
個人的には好きだけ。



手強い5人の
女流棋士”
でも
最大の敵は…
攻めようと思っても受け切られ、受けようと思っても寄せ切られてしまう…そんな強さを持っているこの五月陣戦。一言で勝つ秘訣を言ってしまうと、最初から最後まで攻め続けることである。
しかし、持ち時間は4分と短い、相手の指し手も早いから考える時間があまりない。相矢倉や穴熊などの持久戦で指しているとは中盤で時間切れなんてことにもなりかねないのだ。



この「棒銀戦法」をベースに戦っていけば、5人目までと対等に、かつ省エネ時間で戦えることを私が保証しよう。

そう、最大の敵は、実は時間なのだ。時間の存在が、彼女たちをより強く見せるために一役買っている「最大の敵」である!
「棒銀戦法で、相手の王様を
めし捕まえてしまえ!
そこでお薦めしたいのが、将棋を始めて最初に覚える(と思われる)「棒銀戦法」である。飛車の縦ライン上を貫つすぐ銀が走ることから名付られたこの戦法、単純だけど実に破壊力に富んでいるのだ。

- △3三角成
 - △8八銀
 - △3八銀
 - ▲同銀
 - ▲8四歩
 - ▲4二金
- 6手目の2二銀は、角を交換しましょう。の催促。ここはありがたく角を手駒にして終盤の攻めに活用させることにしよう。

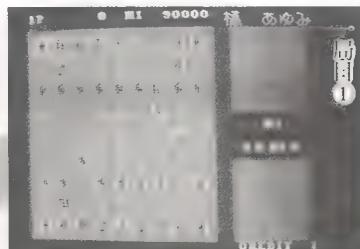
一局目
先二段 立衆多
9級 橋あゆみ

覚悟!
橋あゆみちゃん
あなたの命は
あと1分!!
それでは1人目の相手「橋あゆみ」嬢との実戦譜を使って解説していこう。最初のほうは2手目が3四歩、後のほうが2手目が8四歩のときに用いるので、いつも相手の2手目に注目すること。運がよければ、50手未満で詰めてしまつことができるぞ(目安は55手)。時間は1分とかからないので、これはやるしか!最後は操作ミスに注意しようね(これ結構大事!)。



今度は銀をどどん敵陣めがけて繰り出す。注意するところは、角交換後に必ず8八銀と上がる。さもないとセコい角打ちを後で狙われて

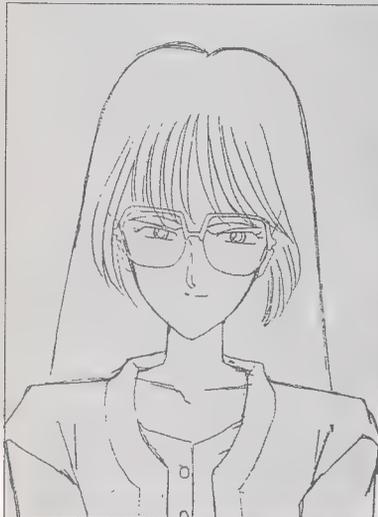
- △2七銀
- △2六銀
- △1六歩
- ▲7四歩
- ▲1四歩
- ▲5二玉



面倒になるぞ。そして相手の玉形が悪いところをすかさず攻めたてよう。

- △1五歩 黒 同歩
- △同銀 黒 1八歩
- △同香 黒 1五香
- △同香 黒 6五銀
- △1二香成 黒 1九角
- △1八飛 黒 3七角成
- △同桂 黒 1七歩
- △同飛 黒 7六銀
- △6八金 黒 1六歩
- △同飛 黒 9四歩
- △2一成香 黒 9四歩
- △1二飛成 黒 2四歩

後手の1八歩、1九角、1七歩はいずれも悪手。みすみすこちらに駒を渡してくれる。あゆみちゃんご乱心か!? そろそろ、途中1五同歩の後は必ず同銀と指すように。



同香たと1三歩とされて攻めが止まってしまうぞ。

そして後手が成り駒を無理矢理作るうとしているうちに、既に終局の図はできあがっていた。以下「光速」の寄せが始まる……

- △3一成香 黒 5一玉
- △4五桂 黒 4四銀
- △3三角成 黒 同銀
- △同桂成 黒 同金
- △4二銀 黒 5二玉
- △9三銀成 黒 5一玉
- △4二電 黒

(まで55手で立衆多二段の勝ち)

3一成香が好手。先に4五桂から3三角成とすると、6二金などとされて相手玉を逃がしてしまふ。成香を先に寄



二目目

せることで一気に攻めることができ、以下は簡単な話み。

- △2六歩 黒 8四歩
- △2五歩 黒 8五歩
- △7八金 黒 3二金
- △2四歩 黒 同歩
- △同飛 黒 1四歩
- △2八飛 黒 4二銀

5手目の7八金は定跡。すぐには2四歩と仕掛けても、2四同歩、同飛以下8六歩と攻め返されて先手不利。2人目以降も、この7八金は絶対忘れないように!

またここでは2八飛と引くところで2六飛も有力だが、たまに4四角と打たれて面倒なことになるので2八飛を薦める。



そして例によつての棒銀戦法を開始する。銀を繰り出した後に7六歩を突くのがポイント。相手は7四飛と「縦歩取り」にくるので、この瞬間がチャンスだ。

- △2一角成 黒 同金
- △2三銀成 黒 2七歩
- △同飛 黒 3二金
- △同成銀 黒 同桂
- △2一飛成 黒 3一銀
- △2三角 黒 5一玉
- △3一電 黒 同銀



△同電

(まで41手で立衆多二段の勝



ち)

2二角成以下、一気の寄せで41手詰め。同成銀のところを2二歩でも勝ち筋に入るとは思うが、時間ももつたないなのでここは最短の寄せを目指そう。2三角の一手に気づけば、もう相手は必死。以下簡単に寄せられる。ただし、10手目で1四歩のところを2三歩とされると、このようにはいかない。でも

1コイン クリアだって 夢じゃない! 棒銀の鬼となれ!!

というわけで、「棒銀戦法」による対あゆみちゃん対策をやってみた。これでもう1人目で負けることはないでしょう。2人目以降も、この戦法で戦つていけば1コインクリアだって夢じゃない。棒銀をマスターすれば、後の敵は時間だけ。スリリングな秒読み戦を、心ゆくまで楽しみましょでは!

同じように攻めていけば55手前後で勝てる。注意することは、飛車が敵陣に7六飛と歩を取られる前に自分の飛車を走らせる。つまり2筋を突破して電を作ること。さもないと2六歩と打たれて飛車の筋を消されてしまうぞ。こうなつては時間浪費モード、100円の寿命が縮んでしまうのだ!



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は→ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
 色は→クッキリと鮮やかなRGBと同じくらしいの色彩のS端子対応!!
 基板→Σ-6000を使用すればストリートファイターIIにも対応!!



大型マージャン用パネル
 コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
 型番MST-7 ¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
 ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
 株タマヤ 03(3323)9911/メッセサトー 03(3255)3453
 ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
 イエローバッグ 075(343)4860/ソフトショップマリオ 0263(36)5536
 トライ 03(5295)0667/クエスト 0276(63)4766
 ロータスプレス03(3760)6630/テクナート06(643)7641

明るさ調整 VR

カラー微調整 VR



型番 AV-3000 ¥25,000 付属品: テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

- * AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけで簡単です
- * 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
- * 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
- * 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.6m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

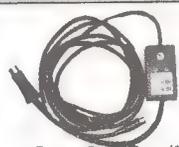
究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



ロー・モーション切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
 OFF→スローモーションOFF
 SLOW→スローモーションON
 S-BPS→トリガーソフトのスローモーションON
 6トリガーソフト専用のスタートSW
 このα = α + β のSWをONにするとγのトリガー-SWを
 はずすとα、β、γの3つのSWがすべてONになる
 α ↔ β → ONにするとα、β反転
 トリガー-SW×6ヶ(30ヶのテカSW)
 連射3段階切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
 OFF→連射OFF
 ON→連射ON
 LOCK→トリガー-SWを押さなくても連射します
 SELECT→ゲーム基板の時はコインSWになります

(注) 本体だけでは使用できません。
 別売りコードが必要です。



別売コード

- * S・ファミコン用コード(型番SF) …… ¥4,000
- * 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3) …… ¥2,000
- * 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6) …… ¥4,000
- * 2ボタン専用PCコード(型番PC2) …… ¥2,000
- * 6ボタン専用PCコード(型番PC6) …… ¥4,000
- * マスターシステム用コード(型番MM) …… ¥2,000
- * パソコン用コード(型番PP) …… ¥1,500
- * コントロールBOX接続用コード(型番AS) …… ¥2,500
- * ネオ用コード(型番コドN) …… ¥2,000

お申込方法

- * 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
- * 送料は全国一律600円。
- * お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
- * 代金は商品と引き換えにお支払いください。
- * お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
- * 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
- * アフターサービスは完全ですから安心してご利用できます(3ヶ月間保証書付)。

Σ-6000TURBOの特徴

- * すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
- * 連射スピードを連続的に変えることができます。
- * 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★新発売★★

メガドラ1用S端子コード(型番MD1S)	¥5,000
メガドラ2用S端子コード(型番MD2S)	近日発売
ネオ用S端子コード(型番NES)	¥6,000

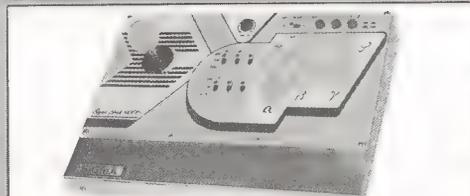
★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムI用	¥3,500
●システムII用	¥4,000

(注意) AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売 ▶ 型番Σ9000SP ¥19,800

〒673-05
 兵庫県三木市志染町広野5丁11293
シグマ電子
 TEL.0794(84)0476

全国通信販売!! 買いたい人

まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いもあり)
(新品・中古)商品が今すぐ欲しい方お電話下さい!!

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

まず、TELしてください。
TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがる場合があります。なるべく予約して下さい。
- 新作 予約キャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外とお手もとに届きます予約の場合キャンセル料はいりません)
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに早くは保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

仕入れて、お悩みの小売店さま大歓迎!! (一般のお客様も受け付けています)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。
(定価の35%~95%引き ※一部商品除く)

特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送 (翌日配達OK)
FAX注文 24時間 受付しております。

超目玉商品 すべて先着50名限り		※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様各1本限り受付です	目玉商品は中古品との交換はできません
7/16(土)A.M.11:00 受付開始			
新品 税別			

新作ソフト予約受付中 税別		S F かみいたちの夜 7/下... ¥6,980	S F ハットトリックヒーロー2 7/29... ¥6,480	M C シェイニングウォーズCD 7/22... ¥5,480
S F 闘狼伝説スペシャル 7/29... ¥7,980	S F 夢少女士セーラムS 7/15... ¥4,980	M C ブレイクステーション 今冬... TEL	S F ジーロープライムゴル2 8/5... ¥5,980	M C 本体 セガサターン 今冬... TEL
S F ゼロヨンチャンPFR 7/22... ¥6,980	M D P スーパー32 今冬... TEL	M C 本体 ネオジオOD 9/9... ¥42,980		

家庭用ネオジオ (下に表示されている価格は6/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。) 税別価格

あしたのジョー伝説..... x 9800 7000	サイバーリップ..... 5980 5400 3200	トッパンター 6/24 19980 17800 10000	ベースボールスターズ x 4800 2800	ロボアミー 6980 5800 2900
アンドロデュノス..... 16980 11800 9000	サイコバブル..... x 10800 6400	ナム 1975 7980 7400 4400	ベースボールスターズ2 x 8800 4400	ワールドヒーローズ 9980 5800 2900
エイマン 9980 6800 3400	サムライスピリッツ..... 18980 9900 9000	2020スーパーベースボール..... 6980 5800 2300	麻雀狂伝 x 8000 5200	ワールドヒーローズ2 x 5800 5000
ASO 2 x 11800 9000	ジョイジョイキッド..... 6980 6400 3900	マジシャンロード x 7800 4800	マジシャンロード x 7800 4800	ワールドヒーローズ2 JET 19980 14800 8800
競狼伝説 x 3800 2500	ザ・スーパーバイ 6980 6400 3900	みなさんのおかげさま x 7800 3900	みなさんのおかげさま x 7800 3900	メモリーカード 2980 800 100
競狼伝説2 x 3800 2200	スーパーバレー94 夏 TEL TEL 0	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	コントローラ 5480 2200 800
競狼伝説スペシャル 16980 9800 5800	予定 TEL TEL 0	バカ殿修羅伝 x 10800 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	麻雀コントローラ x 3900 1900
キングオブモンスターズ 6980 5300 3100	夏予定 TEL TEL 0	ハカ殿修羅伝選遊記 x 24800 2200	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
キングオブモンスターズ2 x 5800 2900	スラッシュリ 7980 7400 4800	ファイターズヒスト 19980 14800 7400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
ウイズ大捜査線 6980 5800 4000	戦国伝説 6980 5800 3700	フリーターズ 14980 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
ウイズ探偵・ネオ&ジオ x 14980 8800	戦国伝説2 x 9800 6300	フリーターズ 14980 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
くろりん 夏予定 TEL TEL 0	徳点王 x 9800 4900	フリーターズ 14980 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
クロスロード 7980 6800 2700	徳点王 2 19980 17800 10600	フリーターズ 14980 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400
ゴーストバレット x 9800 5800	トップレイザーズ 7980 5800 2900	フリーターズ 14980 6800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400	マジックオブネオジオ 6980 5800 3400

アーケード基板 販売(中古) & 買取 (下に表示されている価格は6/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

アークエリア 12000 6000	ウイズ三国志 2000 200	ストリートファイター2 ターボ 18000 9000	トリプルウォーズ2 18000 6300	魔界村 16000 11200
R-TYPE2 14000 7000	空牙 25000 15000	スーパーストリートファイター2 48000 29800	ドルアガの塔 45000 36000	マジックソード 39000 19000
R-TYPE LEO 15000 9700	ウイズファイター2 22000 13200	ストリートファイター2 X 148000 92000	ナイフソフトラウンド 25000 16200	魔狼の正体 68000 57800
爆魔城ドラキュラ 68000 46400	グラディウス 25000 17500	スライダマ 17500 11000	ナイフソフトラウンド 25000 16200	マジックソード 39000 19000
アナパ 18000 14400	グラディウス2 20000 13000	スプラッターハウス 32000 22400	ナイフソフトラウンド 25000 16200	マジックソード 39000 19000
アヒンパワイト 32000 16000	グラディウス3 25000 16200	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
アルゴスの戦士 15000 10800	海平射撃 18000 12600	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
アンダーガールコップス 20000 22400	龍血争 28000 14000	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
インスターの魔法 128000 高騰	轟天ザック2 42000 25200	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
イニシエ 8000 4400	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 32000 25800	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400	忍者くん侍 18000 11700	魔法大作戦 42000 25200
ウルトラ機動伝説 18000 7200	轟天ザック 68000 高騰	ゼビウス 24000 20400		

NEO·GEO

通信販売

激安!!



ネオジオ本体 **¥26,990**
定価 ¥48,800

45%OFF
30台限り



新品在庫大処分超激安商品(各50本限り)



ワールドヒーローズ2JET
定価 ¥29,800
¥17,880
(税込 ¥18,400)



龍虎の拳2
定価 ¥29,800
¥14,900
(税込 ¥15,300)



餓狼伝説SPECIAL
定価 ¥28,000
¥14,000
(税込 ¥14,400)



得点王2
定価 ¥28,000
¥19,600
(税込 ¥20,200)



トップハンター
定価 ¥28,000
¥19,600
(税込 ¥20,200)

予約受付中!!

9月9日発売予定 NEO·GEO CD

定価 ¥49,800
¥42,330 (税込 ¥43,600)



15%OFF

●PANASONIC
3DO・R・E・A・L **¥41,100**
定価 ¥54,800 (税込 ¥42,330)

パーツ(常時在庫有税込)

- ファイティングステックNEO(定価¥6,500) **¥5,600**
- コントローラー(定価¥6,300) **¥4,980**
- メモリーカード(定価¥3,300) **¥1,980**
- RGBケーブル(定価¥2,200) **¥1,980**
- RFコンバーター(定価¥2,000) **¥1,850**
- ACアダプター(定価¥3,500) **¥2,980**
- AVコード(定価¥1,200) **¥1,000**

注意 INFORMATION

- 注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00~21:00迄

定休日▶毎週水曜日

(水曜日が祝日の場合は営業致します)

パイオニア レーザーアクティブ



●レーザーアクティブ
CLD-A100 **¥71,650**
定価 ¥89,800 (税込 ¥73,800)



●MEGA-LDパック
PAC-S1 **¥31,200**
定価 ¥39,000 (税込 ¥32,140)



●LD-ROMパック
PAC-N1 **¥31,200**
定価 ¥39,000 (税込 ¥32,140)

LD-ROMパック
対応ソフト特価
ドラドラパラダイス
定価 ¥9,800
¥4,980 (税込)

支払方法

- ①代引
(商品代金+送料800円
+代引手数料400円~)
 - ②現金書留 商品代金 +
 - ③銀行振込 送料800円
(一部の地域は除く)
- 2、3は入金確認後の出荷です

通販専用 (052)482-3093・予約専用 (052)481-1197
(FAX 052-481-1194)

電話が分からない場合FAX下さい。
おにかえしTELします

TVゲーム専門店



本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先 ●第三銀行本陣支店 普通0661198 一休さん

お近くのお客様はご来店下さい

御器所店 ●名古屋市中村区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
 八田店 ●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
 南区店 ●名古屋市中村区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
 大曾根店 ●名古屋市中村区東大曾根(大曾根交差点・北) ☎915-8842

④通信販売は本店のみです

極上パロディウスは8月23日発売!

「前作(パロディウスだー)の良さを生かしつつ、大胆にリニューアル」
それをコンセプトに、制作された極上パロディウス。

今回は全キャラの最終デザインを担当されたメインデザイナーさんに、はるるの神戸からお越しただいてお話をうかがってみました。

今月のお客様

SUNFLOW-HAI氏
@sunflower_hai

構成：SHIN様

(しゅっじろうはー氏プロフィール)
「出たな!! TWINBEE」で、ツインビーに足を付けてしまったデザイナーさん。結局、そのスタイルが定着してしまい、今回のツインビーも「足つき」で登場しています。

極上パロディウス 開発者インタビュー

新キャラはこうして生まれた

前作よりもフレイヤキヤラが増えましたが、各キャラの誕生のいきさつについて教えていただけますか。まずは完全オリジナル(?)のこいつとマンボウから。
SHUNLOW・HAI氏(以下SHN)：えーと、こいつなんですけど、いつの間にか存在していた」といった感じですね(笑)。

一応、チームリーダーのだから「紙ヒコキに乗った落書きみたいなヤツ」というコメントをいただいて、それを元にキヤラを起こしていきました。
マンボウのほうも「なんとなくできた」としか言いようがないですよ(笑)。



ちなみにMSX2版「スペースマンボウ」の自機は、こんなやつです。

昔、コナミが作った「スペースマンボウ」というシューティングも、特に意識していません。むしろ極パロが完成した後で、「あ、そんなゲームもあったよね」とみたいな。

ひかるちゃんとミカエルは、前作ではサブ敵でしたね。SHN：はい。この2キャラはなかなかインパクトがあったんで、前から開発陣で目をつけていたんですよ。

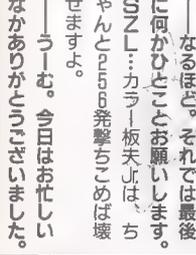
「今度はぜひ、メインキャラに持つてこよう」と。
「ミサイルにまたがってというパニちゃんというのも、なかなかどうツイデザインだと思っのですが、SHN：まあ、パロディウスにする

私たちが、
こだわってます
旧キャラに関しては、何か変更点はありませんか。
SHN：ツインビーは足がついているので「目隠然ですが、いちおう全部のキャラを」から描き起こしています。
あとはパワアップの面で、単発を連続にするといった感じの調整もしていますね。
別に新キャラだけに力を入れていたわけじゃないんですよ。
今回も背景に色々なフィチャーが入っていますか。
「これはちよっと言わないとわからないぞ」的なものはありますか。

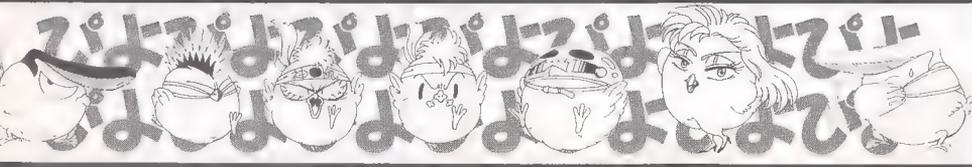
とでずから(笑)。「何でもあり」をモットーにデザインしてみました。
当初はホウキに乗っていたりと、かわいらしい路線のデザインもあったんですけど、こいつバリバリアンかも、はじめは火の玉という設定でした。メラメラと炎が燃え盛る中で、こいつのシルエットが黒く浮かび上がってきた。
燃えますね!!(笑)

なるほど。それでは最後に何かひとことお願いします。
SHN：カラー板天よは、ちゃんとps5で発売はこめば嬉せますよ。
うーむ。今日はお忙しいなかりがどうございました。

SHN：そうですね。うさぎ要塞ステージの始めの宇宙空間には、ガミオスとイスカオタルがあったりします。
あと、一面のぬいぐるみの中に「女の子」がいますが、実はアレ、ミスティック・ウォリアーズのユリなんですよ。
!!(驚いている)
じゃあ(あの女の子は「日本一」ではなくて「スパイオリス!!」なのですね!!
今明かされる衝撃の事実。
SHN：一部でとんだ誤解を受けましたけどね(笑)。
あれを担当したデザイナーさんが「違うのに」と嘆いてました。



ああ、またひとつ賢くなった。ゲームストってためになる本だね



ここに50円
切手をはっ
てください

郵便はがき

101-000

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲームスト
目標14,362万部〜!達成係 行

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

1 小学 () 年 ② 中学 () 年
3 高校 () 年 ④ 大学 () 年
5 社会人 ⑥ その他 ()

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-000

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社

サムライスピリッツ
大会実行委員係

東京都千代田区内神田1-11-4

藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ **GAMEST** 行
(8月15日号)

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

① 小学 () 年 ② 中学 () 年
③ 高校 () 年 ④ 大学 () 年
⑤ 社会人 ⑥ その他 ()

キリトリ線

(ふりがな)
お名前

年齢 () 歳
性別 (男・女)

ご住所 〒 □□□-□□□ 電話 ()

1 小学 () 年 2 中学 () 年
3 高校 () 年 4 大学 () 年
5 社会人 6 その他 ()

キリトリ線

問1、コミックゲームストを講読していますか。
はい・いいえ

問2、講読していない方にお聞きします。
ズバリ！なぜ、講読しないのですか。

問3、また、まだ講読していない方にお聞きします。
ズバリ！コミックゲームストがどうなったら講読しますか。

お答えいただいた方には、抽選で50名の方に
超カッチョイテシカをプレゼントします。
(8月20日しめ切り)

第7回ゲームスト杯争奪 全日本サムライスピリッツ 大会申込用紙

選手希望かギャラリー(見学者)希望の
どちらかをマルで囲んで下さい。

①選手希望

②ギャラリー希望

①・②の予定の定員をオーバーした場合は、抽選となります。
抽選により希望がかなわなかった場合、残りのもう一方を希望する人は、ここにマルを記入して下さい。



会場：東京流通センター
開催日：8月20日(土)
選手：512人
ギャラリー：500人

太ワクの中は記入しないで下さい。

ブロックナンバー

氏名

スコアネーム

くわしくは本誌162～163ページをごらんください。

※締切7月30日(土)必着

君こそゲームスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア PTS. 月 日 達成

面数 備考 (タイム・残機)

難易度
機数設定

名前	<input type="text"/>			
ゲームセンター	住所	<input type="text"/>	電話	<input type="text"/>

スコア	<input type="text"/>
ネーム	<input type="text"/>
得点効率・稼ぎのポイントなど	<input type="text"/>

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	<input type="text"/>	印
----	----------------------	---

天使万歳

ふたたび

第12回

4コマ&文 佐竹雅昭

ゲーセンでは静かにゲームを楽しみ、他のお客さんに迷惑をかけてはいけない。たとえそれが王子でも、店員は許さないのだ。



(神奈川県 鶴岡の帝王J.O.)

○月×日、俺はいつものゲーセンに某ゲーム雑誌の編集員青山弘次郎と行った。彼とは長年の付き合いで、今までの数ある対戦ゲームはほとんど勝負したであろう。そして結果は五分五分と言ったところか。お互い、いつも火花を散らす戦いを繰り返して、最終的にはどちらもヘトヘトになるまでプレイするワ

「青山弘次郎との戦い」

ケだ。今回は久しぶりに「ぶよぶよ」で勝負した。以前、「ぶよぶよ」では俺のほうで成績は良かった。それだけに青山はかなり気合が入っているようだ。俺の知人の中で、彼が一番の負けず嫌いでなかつた。俺もかなりの負けず嫌いだ。彼の場合、勝負に負けたら口から血を出すぐらいに歯をくいしばって、負けた悔しさに耐えているのである。目をカッと見開き、コフシをグツと強く握り締め、爪が剥がれそうになり、赤い涙を流すのだ。恐るべし青山弘次郎。さあ、筐体の前に座った。青山は敵対意識でいっぱいだ。



俺はさりげなく話しかけた。「久しぶりだな、ぶよぶよはトレーニングしてきたかい。俺はあんまりしてないんだ」「な、何?」青山は今にも怒りそうになった。「サタケ、俺は今回の勝負に命を懸けに来たんだ。それなのに、どういふことだ。なぜ、トレーニングを積んでこない?」「まあ、そう言うなよ、俺もいろいろと忙しいんだ」青山はまだ納得いかないようだ。「サタケ、甘いぜ。以前の俺じゃないんだぜ。俺はお前に勝つために1日中ゲーセンに籠って腕を磨いてきたんだ。俺も少しカチンときて、青

硬派ポエム
「コリンズ」
コリンズが木を切る。ダム計画がおじゃん市民の皆さん、ゴメンねバイクを飛ばして忘れよう朝日が背中を照らし出す車にキーを付け忘れたコリンズすってん転んだよ
by 一ノ瀬マナミ

山に対して腹が立つてきた。「よし、上等だこの野郎!」俺は威嚇するために青山の顔に向かって指を差して大声で叫んだ。「うお~~~~」青山も一歩も引かずに大声で叫び出した。「うお~~~~」しばらくの間、俺たちは大声を出し合っていた。おそろしく5分ぐらいの出し合いが続いただろう。奥のほうから店員が出て来た。「いい加減にしろーほかの客に迷惑だ!!」俺たちは平静を取り戻し、今までの自分たちに後悔した。「すみませんでした」そのまま俺たちは家に帰った。

怪獣王多の部屋

さたけまさあき 28歳 格闘家 計3個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは、〒189新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内 怪獣王国G係まで!!

イラスト募集中!! 八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&このコーナーに対するご意見、ご感想などジャンジャンお寄せください! あて先は新声社関係。

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名カード用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル 株式会社ゲームスト編集部「DOHJIN」誌通販申込マニュアル」係に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を
買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、宛名カード(シール)を同封することを条件とします。電話厳禁!



最近、情性で作ったような本を多く見かける。気の向くまま描いた原稿と、人に頼んだ原稿を、ただまともに本にする。そんな作り方を、もしや、していないだろうか。ただ本を出すために、本を作るのはいけぬ。何のために本を作るのか、もう一度自分を振り返ってみよう。

投稿規定

- ☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。
- ①本のタイトル、判型、頁。
- ②発行者(団体)名と連絡先。
- ③通販での値段(本の代金区送料)および送金方法。
- ④何月号に掲載を希望するか。(例)〇月〇日発売号まで()
- ⑤通販を行う期間。
- (例)「売り切れまで」
- ⑥本のセールスポイントなど、

読者への簡単なメッセージ。☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。☆伝言板も同人誌も、8月30日発売号締め切りは、7月20日、9月14日発売号締め切りは8月5日必着です。どちら宛のものにも、非常時連絡用の住所氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんが必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

SUPER LONDON MARCH



光の王宮発行、A5判30頁 オフ、表紙3色。

「キャラミイが好きな一急で、これぞキャラミイ本と言える本を作りました!」

周辺にリュウ、ケン、春麗たちを配した、シヨートギャグメインのキャラミイファンブック。絵のレベルも高く、生きたキャラミイが見られます。3000円の無記名小為替+1900円切手にて。

餓狼伝説マガジン

ROUNDSCOPE発行、B5判36頁オフ、表紙2色。「餓狼シリーズのゲーム&アニメのオールギヤグ本です」



テリ、アンディ、舞、キムなどが中心。6人の執筆陣によるギヤグには、そこそこの幅があり、絵も悪くない。400円の無記名小為替+240円切手にて。

侍魂異聞

(〒243-02 神奈川県厚木市下川入344 平田薫)



輝月魔術師団発行、A5判68頁オフ、表紙2色。

「忍者コソビを愛するが故の異聞です。半蔵とガルへの想いの全てをこめて作りました!」嵐で遭難したガルフオード少年と、孤独な半蔵の出会いとその後を描いた中編小説。500円の無記名小為替+270円切手にて。

K.O.!

(〒410-03 静岡県沼津市東権路368 向坂マシヨンA-303 蘇河仁)



サークル シャイニング・フォース発行、B5判20頁オフ

フ、表紙2色。「超下手ジャッキー使い女の作った本です。攻略の手助けには1%もなりません、それでもジャッキーが好きなので……よろしく」サラとジャッキーのシリアス6頁マンガがメイン。

薄い分、読みでは欠けるが、レベルは高い。200円の無記名小為替+195円切手にて。

(〒180 東京都武蔵野市堺5-5-5 コーポ小林103号 岩沢篤子 KO係)

人類総格闘家計画



PONZ発行、B5判48頁 オフ、表紙カラー。

「龍虎2健全ギヤグ本。ロバート、ユリ、リョウがメインです。よろしく!」ユリは口バートと天真爛漫に強いユリ、シスコリョウたちがメインのマンガ誌。ユリがかわいく描かれている。600円の無記名小為替+240円切手にて。

格闘姫皇子

(〒410-03 静岡県沼津市東権路368 向坂マシヨンA-303 蘇河仁)



WEST POINT発行

A5判36頁オフ、表紙カラー。「格闘ゲームの女の子の本です。一部Hマンガ有りです。で、平気な方のみ宜しく!」半煮えのネタが多いが、表紙の絵柄に嘘はない。400円の無記名小為替+190円切手にて。

(〒244 神奈川県横浜市戸塚区矢部町71 寺村典子)

夜に啼く



破天荒出版発行、A5判44頁オフ、表紙カラー。

「日本中探してもあまりないと思われるナイスラブ。なのに味付け濃いめです!」乱暴な味の濃いネタと絵柄のギヤグ本。3000円の無記名小為替+190円切手にて。

ぶよらいつ



(〒271 千葉県松戸市岩瀬473-1 松戸ハイム605 三沢真理子)

PARTISAN発行、B6判30頁コピー。

「のみそぶーなぶよぶよ本です。ぶよらーの貴方に☆」何だかちよつと意地悪なアールと他の各キャラとの、14頁シヨートギヤグ。2000円の無記名小為替+

1900円切手にて。(〒194-02 東京都町田市小山町3159-2 工藤礼利)

マックスメロン



BEE BEE ステーション発行、A5判36頁オフ、表紙カラー、巻頭8頁2色。

「このゲームが好きだからに読んでもらいたいです!」ゲームをやった人向けのシヨートギヤグ本。比較的、リユウ(二)ナ寄。3000円の無記名小為替+190円切手にて。

(〒328 栃木県栃木市皆川城内町1136-1 関川香)

再びはじまりにあたって



スタジオオキやうん発行、B5判84頁オフ、表紙カラー。

「スタジオオキやうん3年ぶりのスパーリアル麻雀本は、PWSVのオリジナルストーリー3本だて。パワフルです!」18歳未満の方の申し込みはご遠慮ください。千円の無記名小為替で。

(〒136 東京都江東区大島3-1-15-701 村上雅貴)

ストII本編料配布です!
 手紙発見!! AS 16巻
 表紙のカラー、タイトル 暗押し
 内容は初代ストIIのみの
 プログラムです。この度、ご希望の
 方には無料でお分けします。
 (送料をお負担して下さい)
 送料は、1〜3冊まで40円、
 4冊以上310円
 (切手又は小為替+切手)
 の返送にもかけておいて
 下さい。(お当座振込下さい)
 宛先: 07 福島県郡山市
 田村町上村台町100番地
 アーケードゲーム部 202
 森田真琴



ゲーム中心のサークルを作りました。
 No-NAME
会員様大募集!!
 シンプル制限なし、何千名でもOK。
 興味を持ってください。
 80円切手同封で下記の住所まで
 〒174-01 東京都足立区
 下郷2-2-10
 ①924 石川崇徳様宛
 ②日市554-5
 ③長沢素子 まで。



INFO KATION
 バズン4-6、27
 7-2まで、付録2
 まのRPGを編
 製するサークル
 7/14土曜の
 Tは、只今会員
 さまは本編の
 中では、80
 円切手+15
 円+100円切
 手、下記まで!
 〒513-01 枚方市徳島
 4-10-17
 牧野薫



**「フイターズ」(ダイマイト)」のミソク本を
 作りました。執筆者を募集します。ただし
 ・ムガッしい絵が描ける
 ・筋道を描くのが好き
 ・ビジュアルが条件です(笑)
 興味を持ってください。80円切手+宛名カードを
 同封して、下の住所まで!
 〒259-11 神奈川県伊勢原市岡崎683-5
 加藤美穂子 宛 (Eメール: 7.301)
 ※なお、本集が全くない場合は、この企画は
 中止の可能性がございます。**



まだまだまで7月1日 夏はあいて遅いので!!
 No-NAME ゲーム同人即売会
 日時 平成6年9月16日(日) 11:30~15:00
 会場 神戸ポートターミナルホール大ホール
 主催 GAM CON実行委員会
 ★イベントについてのお問い合わせは・・・
 〒154-01 東京都世田谷区
 上馬5-3-16
 矢崎オヤジKゼー太



パルクのコミケをおこないます!
 宣伝、会員募集、文通相き募集など
 お気軽にご利用下さい。
 参加は、いつでもOK!(期間限定)
 一般参加は80円切手封筒を同封で、
 紙面参加はそれと下記分の切手同封で。
 ・5X15 ... 100円 ・10X15 ... 200円
 ・21X15 ... 300円 4枚は99x30cm
 〒814-01 福岡市早良区星の原団地1-106
 村井貴雅 まで

7/31 (日) AM10:00~PM15:00
comic core GAME
 場所 大阪 国際見本市会館 (1F-2F)
 地下鉄御堂筋本町駅より 徒歩5分
 サークル参加の申し込みは締め切りしました。
 お問い合わせ先 (ごめんね!!)
 〒568 大阪市住吉区知恵5 11 14 メゾン
 ルミエール503 オペラハウス



会員様大ボシユ!!
 2007年7月1日(日) 14時15分
 会場 神戸ポートターミナルホール大ホール
 80円切手同封で、下記住所まで!!
 〒520-05 茨城県茨城郡赤松町
 小野朝日1-16-6
 西川大「百萬石」まで!
 よろしく!!



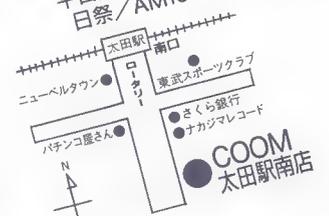
会員様大募集!!
 アーケードゲーム中心サークル
 GAME NETWORK では、常時
 会員様を募集しています!
 近頃の、絵の描ける方、楽しい
 方大歓迎です!! 詳しくは80円
 切手、宛名カード同封で下記まで
 〒154 東京都世田谷区
 上馬5-3-16
 矢崎オヤジKゼー太



会員募集!
 よろサークル「No-NAME」
 では、只今会員を募集してあり
 ます。絵が描ける方、楽しい
 方大歓迎です!! 詳しくは80円
 切手、宛名カード同封で下記まで
 〒389-12 埼玉県大里郡寄居町 2267
 国分謙 まで
 興味のある方は、80円切手同封
 のうえ、下記住所まで!
 案内書をお送りいたします



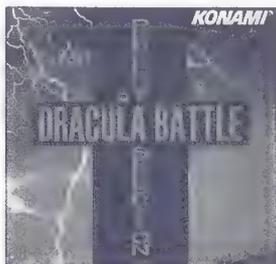
SNK正規代理店
 TV-GAME
COMO
 創業10周年
 マニア必見
 入手困難な稀少品多数あり!!
今、蘇る。幻のゲームソフト
 業販にて、閉店在庫品を大量買取りしました。
 ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、ゲームギア、各種パーツ etc
 ネオジオ中古ソフト各種在庫有り!! 特価販売中!
 各種ゲームソフト・ハード・ミュージックCD、買い取り、下取り致します。
 ●メーカー・問屋・小売店・不在在庫(新品・中古問わず)売り込み大歓迎!!
 6月下旬、クウム太田駅前店にて販売予定。
 群馬県太田市飯田町1319 ●東武伊勢崎線 徒歩30秒
 ☎0276-49-2351 ●営業時間 (年中無休)
 平日/PM12:00~PM8:00
 日祭/AM10:00~PM8:00



〒370-05 群馬県邑楽郡太田町中央2丁目34-8
株式会社クウム

2のタイトルが目に入らぬか!

パーフェクトセレクション ドラキュラ・バトル



1994年7月21日発売
キングレコード
CD: KICA-1145
価格: ¥3000(税込み)

コナミ横スクロールアクションゲームの名作「悪魔城ドラキュラ」は今までいろいろな形でCDが発売されてきたが、今回のドラキュラはな、なんとハードロック・アレンジなのだ。このCDは、ファンからのリクエストによるもの。「ヘビメタ版がほしい!」という声に応じたものだ。アレンジは前作「シューティングバトル」を担当した柴田直人氏。全10曲を演奏も担当している。ド迫力作品だぞ!

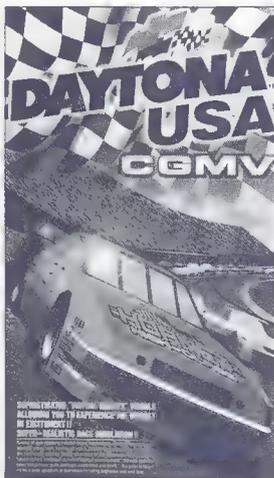
ナムコゲームサウンド エクスプレスVol.13 ネビュラスレイ



1994年7月21日発売
ビクターエンターテインメント
CD: VICL-15027
価格: ¥1500(税込み)

ビクターエンターテインメントから発売されているナムコゲームサウンドエクスプレスももう第13弾となる。今回のタイトルは3DCG感覚抜群のシューティングゲーム「ネビュラスレイ」である。このCD1枚は、全部で14曲から構成されているのだ。演奏しているのは電腦演奏遊戯「苦亜吐露」で、すべての曲にわたり演奏を担当している。3D爽快シューティングを耳で楽しめるGOODな1枚だ。

CGMV(コンピュータ・グラフィック・ミュージック・ビデオ) DAYTONA USA



1994年7月20日発売
ユーメックス
VHS: TYVY-5002
価格: ¥4900(税込み)

ミュージックと音に重点を置くこのビデオシリーズ。今回は攻略要素より多く入れ、ゲームの持つ質の高さを表現している。

今月の新作情報



DISC BOX



するする

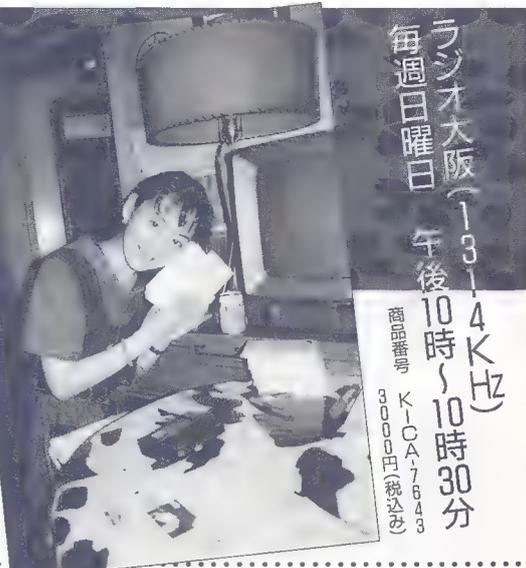
あ、どうも。今回はするさんではなく、代理人の私が書きます。よろしくね。さて、夏本番となって来ましたが、アーケードゲームも次々と新作が発表され、ホットな状況が続いています。それらのCDが続々とこれから発売されるかと思うと、仲々楽しみですね。では。

國府田マリ子の GAME MUSEUM

隊長 國府田マリ子
副隊長 佐藤ディレクター
顔見せ トロツコ松島

第6話「発進!! マリ子ロボ!!」の巻

マリ子さん、新作CDを声高らかに語る——の巻
國: 皆さん、いかがお過ごしですか? 國府田マリ子です。今回は、今度キングレコードさんから発売される、「國府田マリ子のRadio・Carnival」Vol.1を紹介させていただきますね。
このCDには、私がDJを務めさせてもらっているゲームミュージック・ツインピーバラダイスのラジオ番組を、特別にCD用として新録したスペシャル版なのです!!
佐: CDだからノイズなしの素晴らしい高クオリティサウンドだ!! 加えて、今までラジオの電波が受信できずに悔しい思いをした君ももう安心このCDさえ手に入れば、ゲームミュージックの雰囲気十二分に堪能できるのだ!!
國: でも、CDになるからって特別気負って番組を作ったわけではなく、何もかもいつも通り。リスナーのみんなのいつもの応援ハガキと、私たちのいつもの頑張りがあるままCDになったんだよ♡



ラジオ大阪 (1314kHz)
毎週日曜日 午後10時~10時30分
商品番号 KICA-7643
3000円(税込み)



佐: うむ。生の雰囲気をもつまま伝えるために、カットなしの発収録という冒険を試みたのだ。
國: 番組の楽しさがそのままダイレクトに伝わるかと思えます。ハイ。
このCDは、本当にみんなの力いっぱい応援が実を結んで実現したもののなの。だから、それに応えるためにみんなの夢が一杯つまったこのCD、ぜひ聴いてほしいです♡
佐: ...この場を借りて宣言しよう!! 君に絶対損はさせない!!
國: 夏休みの屋下がりはこのCDを買いに行き、日が暮れるころに涼しいベランダでこのCDを聴くと臨場感は倍増するところっけあい!!
ト: コナミファンにはこたえられん「コナミレベレGMベスト10」や、豪華CMも収録しておる涙ちよちよ切るる内容に加え、超絶爛なブックレット付きとは...これは買いっつ。
ト: ...。
國: 佐...あれ? いたの?

TOP10 6/1~6/15の屋内神田店集計分

順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
1位	1	26	ワールドヒーローズ2JET	PCOB-140	1500円
2位	2	18	デイトナUSA	TYCY-5392	3000円
3位	2	17	リッジレーサー	VIOL-15025	1500円
4位	4	15	レイフォース	PCOB-153	2000円
5位	-	14	キャラクター3 プロジェクトドラゴンシアター6	VIOL-15026	1500円
6位	6	11	魔法大作戦	GOD-3	1800円
7位	5	7	ツインビー-PARADISE Vol.5	KICA-7637	2800円
7位	-	7	スーパーストリートファイターII	SRCL-2922	2000円
9位	6	6	ライトプリンガー	PCOB-154	2000円
10位	8	5	パーチャファイター	TYCY-5386	3000円
1位	-	230	スーパーストリートファイターII X	GV-9	7000円
2位	2	13	パーチャファイター	TYCY-5001	3800円
3位	4	10	龍虎の拳2	GV-8	6800円
4位	3	9	スーパーストリートファイターII	GV-7	6800円
5位	7	4	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
5位	5	4	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
5位	7	4	グラディウスII	KIVE-12	6500円
5位	1	4	龍虎の拳2(ポニー)	PCVP-11437	4800円
9位	-	2	ナイトストライカー	KIVE-13	7000円
10位	-	1	バトルファイターズ餓狼伝説2	KIVA-172	9800円

CDトップ10

ビデオトップ10

CD編
順位をみてもらえばわかると思うが、大きな変化は少ない。その中で注目されるのは2、3位の2タイトル。どちら

5位のもは、実際にプレイする機会が少ないゲームにしては好成績といっている。7位にいるスーパーストIIは意外といえは意外。しかしオリジナリティの強さからいえば仕方ないことかも。レイフォース、魔法大作戦はコンスタントに強さを発揮。近く続編がでる魔法はさら

に強くなるかも。
ビデオ編
いきなりトップに立ったのが、スーパーストII X。さすがはストIIシリーズ。中でも今回はシリーズ最高の出来との声も高く、プレイヤーの興味を引きつけたのだろう。以下はパーチャファイターをはじめ、息の長い格闘ゲームがランクイン。スーパーストIIの方も4位とまだしばらくはいけそう。あと7位になつかしい顔、ナイトストライカーがランクイン。注目だ。

今月の総評

CD編についてだが、大きなタイトルの発売がなかったため、順位に大きな変化は起きなかったようだ。ビデオ編も似たような感じといえるが、初登場でいきなりトップ、それもブツギリというのにはさすがだ。いきなりトップというのは今まででもあったことだが、その数値のすごさは久々。2位と比べると17倍強。ビッグタイトルと新作は強い。

CD&ビデオトップ10



ワールドヒーローズ2JET



スーパーストII X

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

12トリガーボタン(ストII対応!)
機能性重視、新設計。人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作
水平パネルのCOMBO AV !!
1ヵ年保証のCOMBO AV !!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで/24時間OK!!

CYC-NET情報FAX
●操作方法●

- 1 FAXの受話器をとってください。
- 2 0990-31-8888をダイヤルしてください。
- 3 60110の番号と#を押してください。
- 4 ビーという発音音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
- 5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX = "COMBO AV" ★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
●2+4方向切替付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
●フレキシブル10CMスピーカーx2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可 録音もOK!!
●高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
●全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光タイマー表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
●S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバーター使用 ビデオ録画もOK!!
●保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
●タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切替(コロンフスの覗き窓)
●1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII仕様(12ボタン)

- Vタイプ(S端子、ビデオ対応)..... ¥30,000
- Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)..... ¥28,000
- VRタイプ(上記両方対応+RF付)..... ¥33,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD 862、863等も高画質でゲームがプレイできます。



JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい

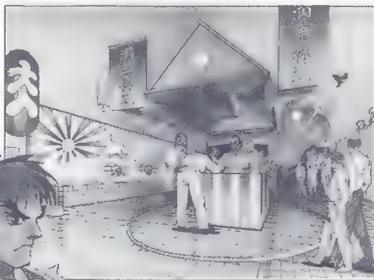
〒141 東京都品川区北品川15-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格 **¥25,000**

1年間保証
ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

株キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川12-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

アニメ映画ストリートファイターⅡで、豪華賞品が当たる、必殺技ネーミングキャンペーンをやるぞ。詳しくはP84.85ストⅡアニメのページでね。



E・本田とザンギエフ。2人のパワフルキャラクターに挑戦。



ストリートファイターⅡ 出現

ゲームストの読者のみならず、今さらストリートファイターⅡの説明は必要ないね。

ここで君たちにビッグな朗報だ。今年8月18日(土)31日の期間、劇場用アニメの公開と、SFC・MD両機の「スーパーストリートファイターⅡ」の発売を記念して、「ストリートファイターⅡ バトルアクションワールド」の開催が決定されたのだ。主なアトラクションは次の通り。開催に先駆け、特別に公開だ。実施予定のアトラクションは、大きく分けて6つ。まず、ストIIマーケットでは、CD、ビデオ、書籍をはじめとして、Tシャツ、トレーナー、ステッカー等の各種キャラクターグッズの販売を行う。ここで、お気に入りのキャラクターグ

ッズを買い占めることが可能だ。

アニメに登場する春麗や、リュウといった人気キャラクターに、等身大の立像が並び、立体的な展示が楽しめる。また、会場には、関連に接することのできるような場所になる予定だ。

ストIIの世界に思い切り入って遊べるのが、ストIIアリーナ。E・本田の銭湯、ステーションを再現したアリーナで、E・本田やザンギエフを相手とする腕相撲や、M・ブルソンのバシチングマシンを使ったのりこシートの再現。さらには、センサを組み込んだ車を使って、ゲーム中の車のボーンステーションの体験もできるぞ。君の拳と脚で、ボーンポイントをと勝ち取るの

このほかにも、アニメの戦闘シーンのジオラマや、ゲームのラフや設定資料、CMで使用した春麗・キヤミィ・ペガラの衣装を展示する、ストIIミュージアム

「ストリートファイターⅡ」アニメのダイジェスト上映。加えてCM全作品を上映するストIIシアター。アーケードはもちろん、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、8ビットなど、多くのハードウェアを集め、連日ストIIの魅力を堪能できる。また、大会・ミス・キャンペーンの開催。衣装も用いられる。衣装も用いられる。衣装も用いられる。

詳しいことは、決まり次第また報告するので、追加情報を期待しててくれ。

ストリートファイターⅡバトルアクションワールド

開催期間：8月18日(土)～31日(水)期間中無休

開催時間：10:00～18:00(18日のみ13時～)

開催場所：新高輪プリンスホテル 大会会場飛天 東京都港区高輪3-13-1

JR線京浜急行線品川駅下車徒歩5分

料金：前売券 大人(中学生以上) 1500円
小人(小学生以下) 500円

当日券 大人(中学生以上) 1800円
小人(小学生以下) 800円

主催：ストリートファイターⅡバトルアクションワールド実行委員会

協賛：カプコン

お問い合わせ先：03-3442-1055

アイランドなら親切対応で低価格！売り買い価格相談！今すぐお電話を！

夏！アイランド！サマー価格実施中！

<p>★アイレム</p> <p>海底大戦争.....38,000</p> <p>パーフェクトソルジャー.....30,000</p> <p>四川省2.....22,000</p> <p>R-タイプレオ.....18,000</p> <p>イメージファイト.....8,000</p> <p>大工の源さん.....5,000</p> <p>ビジランテ.....3,000</p> <p>★カプコン</p> <p>ストリートF2ダッシュ.....10,000</p> <p>ストリートF2ターボ.....15,000</p> <p>バース.....26,000</p> <p>キングオブドラゴン.....26,000</p> <p>チキチキボーイズ.....38,000</p> <p>戦場の狼2.....40,000</p> <p>マジックソード.....35,000</p> <p>ナイツオブラウンド.....25,000</p> <p>ファイナルファイト.....15,000</p> <p>天地を喰らう.....45,000</p> <p>★コナミ</p> <p>メタモルフィックフォース.....38,000</p>	<p>G・Iジョー.....32,000</p> <p>エイリアンズ.....28,000</p> <p>マーシャルチャンピオン.....25,000</p> <p>バックオーヘア.....24,000</p> <p>サンダークロス2.....20,000</p> <p>リングの王者.....3,000</p> <p>★タイトー</p> <p>グリッドシーカー.....28,000</p> <p>MJ-12.....20,000</p> <p>龍神.....18,000</p> <p>レインボーアイランド.....18,000</p> <p>ガルメデス.....15,000</p> <p>スカイスマッシャー.....12,000</p> <p>アスジョーカー.....12,000</p> <p>★DECO</p> <p>ヘビースマッシュ.....38,000</p> <p>ポケットギャルDX.....25,000</p> <p>ジョー&マック.....18,000</p> <p>サイコニクスオスカー.....18,000</p> <p>サンダーゾーン.....15,000</p> <p>ファイティングファンタジー.....12,000</p>	<p>ファイターズヒストリー.....10,000</p> <p>ファンキージェット.....10,000</p> <p>ダイエツGOGO.....12,000</p> <p>バルダーダッシュ.....6,000</p> <p>★テクモ</p> <p>雷電.....25,000</p> <p>ファイナルスターフォース.....20,000</p> <p>ガンネイル.....15,000</p> <p>ハチャメチャファイター.....12,000</p> <p>ソロモンの鍵.....8,000</p> <p>忍者龍剣伝.....10,000</p> <p>クイズココロジ.....2,000</p> <p>★ナムコ</p> <p>フェリオス.....70,000</p> <p>ドラゴンセイバー.....40,000</p> <p>ギャブラス.....25,000</p> <p>ゼビウス.....18,000</p> <p>エクスパニア.....10,000</p> <p>ランバート.....8,000</p> <p>スーパーワースタ93.....28,000</p>	<p>★その他</p> <p>サンダードラゴン2.....35,000</p> <p>ギャルズパニック.....25,000</p> <p>ノストラダムス.....25,000</p> <p>ビッグストライカー.....25,000</p> <p>ソルダム.....10,000</p> <p>ボンピングワールド.....8,000</p> <p>グランドクロス.....8,000</p> <p>スーパーパン.....8,000</p> <p>スカッシュ.....8,000</p> <p>クイズTV合衆国.....2,000</p> <p>★ネオジオ(業務用)</p> <p>得点王.....18,000</p> <p>龍虎の拳セット(2本).....12,000</p> <p>餓狼伝説セット(3本).....10,000</p> <p>サムライスピリッツ.....10,000</p> <p>ニンジャコマンド.....6,000</p> <p>スラッシュラリー.....5,000</p> <p>その他¥2000～あります。</p> <p>★麻雀</p> <p>麻雀学園.....5,000</p> <p>麻雀学園2.....5,000</p> <p>麻雀大予言.....5,000</p> <p>アイドル麻雀放送局.....5,000</p> <p>雀師.....5,000</p> <p>麻雀フライデー.....3,000</p> <p>ズームイン.....3,000</p>
---	---	--	--

リストご希望の方は¥800切手2枚同封の上、ランドまでお送り下さい。

アイランド

TEL.0720-84-7501

FAX.0720-83-0527

〒571 大阪府門真市脇田町21-13

©1991、1993スクウェア

ロマニングサガの世界をMG手に 小林智美画集「時織人」

大ヒットしたファイナルファンタジーシリーズに続き、スクウェアが世に送り出したRPGシリーズの大作、ロマニング サ・ガ。誰を主人公にするかで変わっていくストーリーは、キャラクターへの感情移入を深くさせ、ロマ・サガ独自の必殺技システムには、一本の剣にすら愛着を抱かせられた。

かくいう私も、ロマニング サ・ガシリーズには昼夜を問わずのめり込まされた一人で、キャラテン・ホークに「うすしお」を学ばせるために、あどもななく世界を放浪したものである。遠い日々よのう。

さらに、各キャラクターにまつわるサイドストーリーも、イラストに合わせた紹介。ゲームでは分からなかった、キャラクターたちに対する新発見なんかもあるかもね。で、インフォメでは、この画集を3名にプレゼントしちゃうぞ。ぜひとも欲しいって人は「B・30インフォメ」ロマ・サガ」係までね。



小林智美ロマニング サ・ガ画集
時織人
A4判/並製/カバー/観音ページを含む96頁
定価2400円(税込込み)
出版：NTT出版 03-5484-4060

●小林智美「ロワイール」
神奈川県出身。小説の養子、挿絵など幅広く活躍。人気ゲームソフト「ロマニング サ・ガ」でキャラクターデザインを手掛け、繊細なタッチと色彩で多くのゲームファンを魅了する。今回の画集は、冊目の個人画集。

GMコミックス

『出たな!! ツインビー』発売記念

お馴染み、GMコミックス発売記念のサイン会。今回は、コミックゲームストで好評連載中、「出たな!! ツインビー」並びに本誌読者サービスマンにも4コママンガ「ゲーム大辞典」を描いてくれている、吉崎観音先生なのだ。



コナミの大ヒットゲーム、

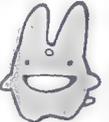
このサイン会に参加するには、サイン会場になるコミック高岡で配布中の整理券が必要なので、参

吉崎観音サイン会

「ツインビー」に登場した主人公たちの子孫にあたる、ビートとチャイムの2人が、平和を守るために大活躍する、「出たな!! ツインビー」のコミックスは、定価980円で既に発売中なので、まだ手にしていない人は、すぐに本屋へGOOだ。しかるが後に、サイン会にもGOO

吉崎観音サイン会
7月31日(日) 9:00~11:00
コミック高岡
千代田区神田神保町1-9
tel 03-3292-0788

7・20渋谷ジャック決定!! 渋谷を奪れ!!



現在でも女の子を中心に絶大な人気を誇るぶよぶよが、渋谷を占拠する日がやってくる。その日、街中のモニターは、ぶよぶよ一色に染まり、道行く人は問答無用のぶよぶよ勝負を仕掛け、風船が街を踊り狂うという...

このイベントに参加するには、GG本体、GGぶよぶよは、ケーブルを持参できる人が、当日、会場での三点を購入するかが最低条件となる。そこまではOKという人。肝心のエンタープライズは、通りひとはハガキによる応募。ただし7月18日必着なので、この記事を読んだらすぐに送ってくれ。もうひとつが、当日12時から14時までの間に渋谷の109店頭で案内を受け、BEAM HALLにてエントリーをする方法だ。

なお、このぶよぶよバトルは、相手のカートとバズーカ砲で打ち合う「マッドバズーカ」など、アトラクションはどれもハイテクを駆使したもののばかり。営業時間も毎日10時から24時まで、年中無休なので、君の時間が許す限り目一杯遊べるぞ。

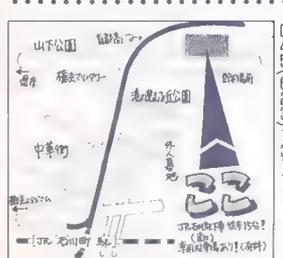
八ヶ岳方面へ先
〒732
広島市南区京橋町1-7
アスキー第一生命ビルディング
電話0663-711111

セガ・アミューズメントパーク横浜・新山下に 7月20日OPEN



これがHMD(ヘッドマウンテッドディスプレイ)という、異世界へGOOする、これがHMD(ヘッドマウンテッドディスプレイ)という、異世界へGOOする、これがHMD(ヘッドマウンテッドディスプレイ)という、異世界へGOOする...

入場料は15歳以上が500円。4歳~14歳が300円。場内では、カラカードというフリビッドカードを購入して、各アトラクションに参加する型式だ。夏の新名所まちがいなしだね。お問い合わせ 045(666)1111



お申し込みは7月20日(日)09:00~19:00迄の電話予約03-3542-6555の線り
または、各アトラクションの案内所までお申し込みください

発表!!

5月15日号(4月15日発売)でモニター読者を募集したところ、本当にたくさんの方が応募してきました。あまりの反響に、ちょっぴりビックリしてます。そんな中から、50人の方を選ばせていただきました。ドーンと発表します!!

そんなわけで、モニター読者への応募総数は200人近くもあつた。たくさんのご応募、本当にありがとうございます。

モニター読者とは何か? というのを簡単に説明しておく、ゲームストの場合は、
①ゲームストのアソコやコをもっとこうしたいほうがいいという具体的な建設的意見を、キッチリとまとめて述べられる人

②自分の周りのロケーション(ゲーセンなどの状況を把握して様子を教えてくれる人)という感じだ。近所のゲーセンではどのゲームが人気なのか? とか、友達の間では今号のこの記事がすごく評判よかったとか、そういったことを毎号リポートしてもらおう! ところがモニター読者の仕事(?)となるわけ。より詳しい感想を聞かせてほしい、ということなんだ。

そんなわけで、選ばれたのが下に紹介している50人。本当は応募者全員をモニター読者にしたかったんだけど、やっぱり200人もいるとちょっとこちらもうるんな処理が大変なので、この50人という

人数とさせてもらった。一応、次号の8月30日・9月15日合併号(7月30日発売)から95年8月15日号(95年7月15日発売)までの1年間、モニターしてもらおう予定だ。

ゲームストのモニター読者の条件

さて、このモニター読者、選ぶときに全体的に特定の地域や年齢層にかたまらないよう、いろいろな意味で幅広く選ぶようにしたつもりなんだけど、ではそういった中で「モニター読者を選んでいったポイント」とは何か? ということについて、ここでは述べていきたいと思う。

「条件」とかいつても、そんなに堅苦しいことではなく、「代表的なゲームストの読者だな」「キチンとした意見を述べてくれそう」という人であれば、という感じで選んではもらった。募集記事のほうで「セールスポイントになりそうなのは他の紙にも結構ですので、じゃんじゃん書いてください」とあったんだけど、結局はこの部分が結構重要になりました。「履歴書を

書きました」という人も随分いたよなんだけど、それだけではやっぱりよくわからないな、というのが正直なところ。やっぱり、「オレがモニターになってゲームストをもっともって面白くしてやるぜ!」という意気込みがあれば採用されやすかったと思う。そんな気持ちで込められた一言があれば、第一次選考(なんて大げさなものじゃないけどね)は通過だったんじゃないかな?

次にチェックした点はゲーム歴およびゲームのうまさ。ただ、これは「ゲーム歴が長いければいい」とか「ゲームがうまければいい」というわけでもない。本誌のライターを希望しているというのであれば、そういう要素はすごく重要だが、モニター読者ということであれば話は別だ。「読者の代表」であるわけだから

そのあたりも幅広い層から選んでいかなければならない。ということとはつまり、ゲーム歴などを書いていない人は、選ばれにくかったというわけだね(これが結構いた)。

また、先にも述べた意気込みだけでなく、いきなりゲームストに関する具体的な感想を書いてきてくれた人が何人かいた。今回、モニター読者に採用させてもらった福岡県の澤田君は「ゲームストへの提言、大阪府の森君は「今のゲームストに思うこと」というタイトルでリポートをピッチリと書いてきてくれた。いきなりではあったが、こういうことを具体的に書いてきてくれる」と、おお、これならモニターになってもらえば何かやってくれそうだし、って期待するからね。ぜひともこの勢いでがんばってほしい。

右が澤田君、左が森君のレポート。キッチリ書いてある。

こんなにたくさん届いたのだ。これほどの反響があるとは…

50人のモニター読者さん

鈴木 聡君	(北海道)	西田智広君	(石川県)
高橋 遷君	(北海道)	吉田博幸君	(石川県)
平野 恵さん	(北海道)	長野孝洋君	(岐阜県)
小島 康君	(宮城県)	河野芳典君	(岐阜県)
本谷貴弘君	(茨城県)	河合秀晃君	(愛知県)
津久井喜美子さん	(茨城県)	鈴木尚利君	(愛知県)
盛野浩一君	(埼玉県)	山田理浩君	(滋賀県)
青木剛理君	(埼玉県)	高澤博寿君	(京都府)
高梨将人君	(埼玉県)	島津俊吾君	(京都府)
中谷 隆君	(埼玉県)	末益友一君	(京都府)
田村俊彦君	(千葉県)	吉良光広君	(大阪府)
真田英明君	(千葉県)	森功 誠君	(大阪府)
戸高剛志君	(東京都)	井藤敦子さん	(大阪府)
菅野秀昭君	(東京都)	岡昌 樹君	(大阪府)
古山智則君	(東京都)	田中瑞枝さん	(大阪府)
小宮友子さん	(東京都)	福井優樹君	(奈良県)
斉藤秀明君	(東京都)	大坪正明君	(広島県)
秦染健浩君	(東京都)	池田雅史君	(広島県)
白柿千穂さん	(神奈川県)	大下淳一君	(広島県)
片平正二君	(神奈川県)	貝原輝彦君	(広島県)
福島武彦君	(長野県)	佐原禎和君	(山口県)
塚本洋司君	(長野県)	大家正裕君	(香川県)
栖川剛三さん	(新潟県)	中村 由里さん	(福岡県)
加藤拓美君	(新潟県)	澤田 剛君	(福岡県)
稲積哲平君	(富山県)	大島美由貴さん	(大分県)



たくさんのご応募ありがとうございます!!

モニター読者

ほかの人には
ないモノがある

こういった要素以外に、履歴書と一緒に送られてきたものをいろいろと参考にさせてもらい、それで選ばせてもらった人も何人かいた。

例えば京都府の末益君は、ゲームサークルに所属しているということで、その会報を送ってくれた。この会報そのものもなかなかの出来で、

ここまでゲームが好きでゲームをやり込んでいるということなら、選ばせてもらった。奈良県の福井君も同様で会報を送ってきてくれたのだが、

たった一人で作ったというストIIのタメシ表などは、かなりの時間を要したと思われる。やはり、こういった熱意が伝わってくる。こちらにも「よし、キミに任せよう」という気持ちになっちゃおう。

あと、ゲームセンターの店員をやっていますという人もおり、この方たちも何人か選ばせてもらった。やはりゲームセンターの読者が実際に集まる場所である「ゲーセン」の生情報が出るので、ぜひともモニター読者になってほしい人材だ。

右が福井君、左が末益君が作った会報。なかなかの力作!

それから、いわゆる「一般常識のわかる普通の大人」という方も選ばせてもらった。あくまでも客観的な立場で適切な意見を述べてくれそう、これもすごく貴重な意見になると思っ。

また、ファクス所有者やパソコン通信をやっている人などは、それ選んだというわけではないが、情報の伝達がより早くできるという意味で参考させていただいた。

さて、そんなわけで以上50人の方には、毎号大変だと思っがモニター読者としてがんばってもらう。具体的なモニターの仕事は、次号が発売されたすぐ後にこちらから「モニター報告書について」なる書類を一式お送りするので、

詳しくはこれを読んでほしい。報告書などの締め切りは「これが届いた翌日には原稿送り返さない」なんていうゲームストの記事みたいな無茶は言わないので、じっくりと読んで送ってほしい。

また、「モニター読者から」というコーナーを10月15日号(9月15日発売)あたりから始めようかな、と思っている。まだまだどんな内容になるから内緒だが(未定だというウワサもあったりする)、

ある意味でゲームストアイコント以上に「ゲームストをよりよくしていくためのコーナー」みたいなカッチョイイ記事にしていきたいと思っている。それもモニター読者の意気込みにかかっているので、ぜひともがんばってほしい。

まー、さりげなく楽しみにしててくださいな。

それから、いわゆる「一般常識のわかる普通の大人」という方も選ばせてもらった。あくまでも客観的な立場で適切な意見を述べてくれそう、これもすごく貴重な意見になると思っ。

7月24日はガリバーに集え

ゲ宅配便inガリバー

君もガリバーで
ライターと勝負!

7月24日、東京ガリバーに
ゲ宅配便がいくぞ。発売さ
れたばかりの、ワーヒー2ジ
エト増刊を始めとするゲー
ムや増刊のバックナンバー
はもちろん、ゲ屋グッズの販
売。そして、ゲームストライ
ターとのゲーム大会。今回は
ストIIエックスで対戦する予
定だ。ゲームストライターと
対戦してみたい人は、7月1
日から受け付けを開始してい
るのでガンガン、ガリバーの
スタッフに申し込んでくれ。
抽選で30人が選ばれる予定。
抽選は7月24日の当日に行っ
るので申し込んだ人は、当日必
ずガリバーに行くべし。ちな
みに、ゲーム大会は、午後2
時から開催だ。よううちー
バックナンバーは
もちろん、
新刊もここで買え!

宅配便というからにはゲ屋
グッズも当然販売するのだ。
ちょうどこの日(7月24日)は
ワーヒー2ジエト増刊の発
売直後、是非ここで買って
ほしい。もちろん、テレ
カ等のグッズも、ね。

パンプレスの
ニューゲームを
名迷う人がブレ
イ

今年の秋に発売が予定され
ているパンプレスのとある
ニューゲーム、7月末にガリ
バーに入荷されるらしい。7
月24日の時点でも当然まだ発
売予定の状態。しかし、そこ
はパンプレスト直営店のガリ
バー、秋に発売されるゲーム
が7月末にお目見えしてしま

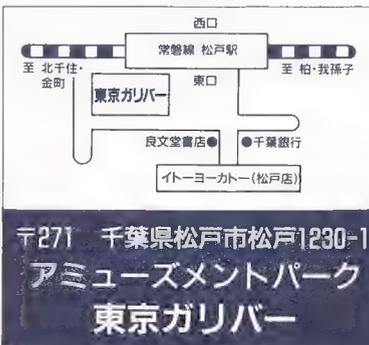
うのだ。当日はパンプレスト
の川島名人が模範ブレイを披
露してくれるぞ。おたのしみ
に!

夏休みど真ん中に行われ
るゲ宅配便。ゲ屋グッズを
買いに、ゲームストライター
と対戦しに、または観戦しに
たくさんの人に集まってほし
い。もちろん、コスプレでの
来店も大歓迎だ。

ゲ屋宅配便
福島県ツアー

夏休みだからもっと遠く
に行こうということでゲ宅配
便が福島県まで行くぞ。日程
的には8月の初め、8月の6
と7日の土、日。

8月6日の土曜日は郡山
駅前うすい通り沿いにある
「ネバーランド」。住所は郡山
市中町7-16安積野(あさか
のビル)。そして8月7日は
会津若松駅にあるゲームセ
ンター「ファミリーランドカ
ーニバル」。住所は会津若松
市中町9-53ロイヤルプラザ
2階。
詳しい内容や時間等は次号、
8/30号でお知らせいたしま
す。



J&B米沢店&七日町店 ☆=0 (14)
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター (Pウォリアー)	3,845,000	まず1回目NIT	1コインALL 50万エリア
2	極上パロディウス (こいつ)	1,532,300	米虫!!連発者 (シューター大敵!!)	1周設定
3	極上パロディウス (ペン太郎)	966,100	NOP-MID (G@G@A)	1コイン?~2 2周設定
4	ワールドローズ2JET (リョウ)	193,54	うげっ! FJK	1コインALL
5	ワールドローズ2JET (ブロンケン)	167,25	NOPさん	1コインALL
6	スーパーストリートファイターIX (ガイル)	944,400	W. チケット	1コインALL
7	スーパーストリートファイターIX (ケン)	1,296,600	ANY	1コインALL
8	D&D (エルフ)	946,193	ZZL	1コインALL
9	D&D (ファイター)	950,751	NIT	1コインALL
10	キングオブザドラゴンズ (エルフ)	5,711,700	TAL氏ソルタム1種目です1NOPさん	1コインALL

JOYCOM'S ☆=2 (29)
福島県いわき市平字白銀町1-4 ☎(0246)23-2965

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンvsプレデター (プレデターハンター)	3,413,100	AXE	7面 2連以下 ノーマル設定です
2	エイリアンvsプレデター (プレデターウォリアー)	3,167,700	GIGER- UKI	7面 2連
3	ワールドローズ2JET (ドラゴン)	273,36	ズゴック連続	ALL
4	ワールドローズ2JET (マキシム)	253,95	Ⓣ	ALL
5	ワールドローズ2JET (マッスルパワー)	231,40	240以上は運でしょう NORエック	ALL
6	ワールドローズ2JET (ハンク)	226,40	ズゴック	ALL
7	ワールドローズ2JET (フウ)	217,13	ズゴック	ALL
8	ワールドローズ2JET (リョウコ)	215,18	さらば師匠	ALL
9	バーチャファイター (ワルフ)	58*21	やればやるほど高得点は偉大と感動させられた	ALL 沢田様 す
10	バーチャファイター (アキラ)	1'07'35	F-Chan 運使い過ぎ	ALL 今度こそ完全ノーマル設定

ハйтеクセガ高崎 ☆=39 (281)
群馬県高崎市中屋町10 ☎(0273)25-1972

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (E・本田)	1,267,300	ESSAY CS&機ASH	ALL 乱入台 本田様2日
2	ワールドローズ2JET (スプリーム)	265,86	ESSAY ATOMIC-BUK	ALL 乱入台
3	ワールドローズ2JET (マッスルパワー)	238,04	ESSAY ATOMIC-BUK	ALL 1P台 2日目
4	ワールドローズ2JET (ジャンタ)	226,45	ESSAY 暗い(ジャンタ最初日) だだの置い	ALL 1P台初日
5	五月降戦	125,000	Mr. 将棋	ALL 入荷超お祝い プレイ2日目
6	バーチャファイター (ラフ)	1'07'48	TWG	ALL
7	豪血寺一族 (ボクシング)	1,387,000	ATF-⑩	ALL 30R
8	豪血寺一族 (礼鬼大山)	1,391,600	ESSAY GRF-ELM	ALL 29R
9				
10				

モンテカルロ ☆=2 (18)
群馬県高崎市中屋町11 ☎(0273)23-2361

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドローズ2JET (ラズルチン)	218,47	勝ってきたよ元中絶社 解解「しねなまへり」	1cALL 8面「いひあー」
2	ワールドローズ2JET (ジャンタ)	206,82	MFL-K氏	1コインALL
3	ワールドローズ2JET (フウ)	190,65	前回の言葉は取り消し ます	ALL あんまり...ですわ
4	ワールドローズ2JET (リョウコ)	185,00	簡単坂、プラレでも負けるな!	1コインALL
5	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	2,675,850	フェアリーダスト初戦 おめでどう!!前田君	ALL DX 8 5本おやっつたね!
6	スーパーストリートファイターIX (E・本田)	541,100	K-H君	1コイン初プレイ ゴウキで死
7	エイリアンvsプレデター (Pウォリアー)	4,117,500	やだ!林さんいけるんだもん by中林	1cALL
8				
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (13)
栃木県宇都宮市二荒町9-4 澁田ビル1F ☎(0286)34-0611

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (こいつ)	1,566,800	AFC-CHOKU	1コインスペシャル ステージ連射
2	スーパーストリートファイターIX (ケン)	1,028,800	穴武ムスコアラ- KAZ	1コインALL でもラストはベガ
3	銀狼伝説スペシャル (龍)	1,991,300	FOG	1コインALL
4	龍虎の拳2 (ユリ サカサキ)	2,401,990	PST (池澤PERO (現職内))	1コインALL
5	龍虎の拳2 (キング)	2,034,270	MGR-梅様	1コインALL
6	フタケ北村-ダゲマ	851,550	ORESAMA	サムチャイ
7	フタケ北村-ダゲマ	927,050	くどうてつあき	ALL リョウコ
8	リッジレーサー (T.T)	3'26'056	SKK	スタンダード
9	ワールドローズ2JET	144,44	銀の真骨髄金術会 RAV 4貫つSPT	1コインALL C. キッド
10	サイバーレイド (レクター)	10,369	人生終了養、落合健彦	1コインALL 秀ちゃん来ました

6月10日現在

めざせ

ハイスコア!!

ドライブゲームの2大タイトルが第2ステージへ突入。先にテイトナが通信で出たか、これをどう追うかリッジレーサー2。

ゲームコーナーロム ☆=0 (4)
宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライドプリンガー (アッシュ)	5,985,610	あぶせ	ALL
2	ライドプリンガー (ウォルト)	5,845,240	DRACOLL 悪?	ALL 2P
3	ライドプリンガー (ウォルト)	5,137,840	KERKER 戦機	ALL 2P
4	だるま道場	282,280	園	ALL
5	レイフォース	6,857,600	M. HULOT	ALL 2P 2P
6	雷 龍2	5,422,080	野良ゴン-RYU	ALL 1P+2P
7	雷 龍2	5,680,270	Y.S. 野良ゴン-RYU	ALL 1P+2P
8	ブラスタルファ	10,000,000+	Y.S. 野良ゴン-RYU	7-7 連 7-5
9	ベストバウトボクシング	919,410	キム	ALL キム
10	五月降戦	125,000	野良ゴン-RYU	ALL ノーマル T=5分加算2分

プレイランド エフワン ☆=0 (17)
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 ☎(022)261-5782

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドローズ2JET	177,09	JS AMP	リョウまで リョウコ使用
2	ソルダム (セキード)	2,727,740	TROPICAL -ZOMBIE	ALL
3	サンダーボルト (英外)	1,803,400	Y. K (斬)	ALL 1方×9 カメラスタート
4	スーパーファイターIターボ	1,393,000	本島圭祐(9) 二児の父	ALL リュウ
5	サムライスピリッツ (覇王丸)	ALL	クリア	TROPICAL -ZOMBIE ②付
6	サムライスピリッツ (ガルフオー)	ALL	クリア	DIO ②付
7				
8				
9				
10				

ゲームセンタードリーム ☆=0 (13)
宮城県仙台市若林区古城1-4-17 ☎(022)224-1046

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (オバケ)	1,745,500	Sの曲め好き 三蔵のり子	Sステージ 連射し
2	極上パロディウス (ワンビ)	865,300	穴武様2号 HG 園	Sステージ 連射し
3	ワールドローズ2JET	238,63	ジャスティスメン	リョウ ALL
4	V-V	21,003,010	4面の曲め好き 三蔵のり子	2周ALL 連射し
5	レイフォース	5,935,600	FEATHER -TND	ALL 連射し
6				
7				
8				
9				
10				

プレイランドファンタジア&パレンシア ☆=0 (5)
秋田県本荘市出戸町若瀬下103ジョイフルシティ内2F ☎(0184)24-5278

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (リョウ)	984,500	T & T	1コインALL
2	ワールドローズ2JET	171,78	邦博コロンボ	1コインALL
3	ワールドローズ2JET (リョウ)	244,63	バベットマン	1コインALL ノーミス
4	極上パロディウス (ビッグパイパー)	1,051,900	'S' GALAXY -いけだ!!	スペシャル ステージ
5	極上パロディウス (ワンビ)	1,163,900	'S' GALAXY -いけだ!!	スペシャル ステージ
6	極上パロディウス (ひかるちゃん)	1,308,100	財産730円	スペシャル ステージ
7	極上パロディウス (こいつ)	1,200,100	SIN	スペシャル ステージ
8	極上パロディウス (マンボウ)	841,200	ニコニコサラリー	スペシャル ステージ
9	D&D (ファイター)	1,096,376	黒衣の將軍アシュラム	1コインALL
10	ワールドローズ2JET (ジャック)	209,88	CBX	1コインALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (14)
北海道札幌市南区澄川4条3-3-6 ☎(011)813-6025

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ロバート)	2,335,480	QSR-リキさま!!	ALL 3 DX 5
2	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	2,572,390	PHU-SDR	ALL 8ミス DX 5
3	銀狼伝説スペシャル (キング)A+B+C+D	2,557,900	QSR-リキさま!!	ALL 2ミスDX2!
4	極上パロディウス (こいつ)	1,633,800	カルノFM	SPステージ
5	ワールドローズ2JET (リョウ)	210,50	YMO-ちゃん吉	ALL
6	ワールドローズ2JET (ブロンケン)	178,00	NABE-P	ALL
7	スーパーストリートファイターIX (ベガ)	1,383,300	CUDE-T, M	ALL
8	スーパーストリートファイターIX (デーゼイ)	1,399,600	YMO-ちゃん吉?	ALL 3-i-1
9	スーパーストリートファイターIX (エドモンド本田)	1,066,300	YMO-ちゃん吉?	ALL 0-0-2
10	スーパーストリートファイターIX (ブランカ)	1,015,900	しっかりやるように!!	ALL

NTK2店集計 ☆=0 (17)
北海道恵庭市本町113 ☎(0129)33-2271

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター (ジッキー)	1'23'90	TZR	ALL
2	バーチャファイター (ラフ)	1'34'90	TZR	ALL
3	フタケ北村-ダゲマ (リー)	780,700	マハラジャ (ローソンググループ) YYG	ノーミスALL
4	フタケ北村-ダゲマ (ミノグ)	854,100	AGO (ローソンググループ)	ALL
5	ワールドローズ2JET (リョウ)	195,26	おじさんYAS	ALL
6	リッジレーサー (T-T)	3'31'606	うめて	
7	エイリアンvsプレデター	1,292,700	BAL (セブンスイレブン)の賞分	5面 プレデターウォリアー使用
8	エイリアンvsプレデター	758,600	熊っ子	4面 リン・クロスワ使用
9	エイリアンvsプレデター	750,100	久しぶりのエッチな今井君	4面・プレデターハンター使用
10	エイリアンvsプレデター	463,300	BAL (あいてて良かった)	2面 D・シューファ使用

ハйтеクセガ青森&新町 ☆=1 (15)
青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (隆)	2,420,800	KANZU	P×24 爪×3
2	スーパーストリートファイターIX (フェイロン)	1,831,800	KANZU	P×16 爪×2
3	ワールドローズ2JET	203,90	大ドット龍天王MAJ	ブロンケンクリア
4	ワールドローズ2JET	194,59	ひびき	リョウコ クリア
5	ワールドローズ2JET	244,04	KANZU	ドラゴン クリア
6	ワールドローズ2JET	230,91	KANZU	ハンゾウ クリア
7	ワールドローズ2JET	225,72	KANZU	エリック クリア
8	ワールドローズ2JET	213,08	KANZU	フウマ クリア
9	D&D (R)	1,044,108	くさってる! DAG②-AHO	ALL エルフ 1万4千おち!!
10	MJ-12 (2連)	1,293,140	KANZU	クリア ボーナスALL

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0 (5)
青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-8580

順位	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (リョウ)	1,221,100	しんいち (しつこいよ) うたがやC88のゲー	ゴウキ
2	スーパーストリートファイターIX (ギンギョウ)	900,900	ム衝にくれ!	ALL
3	スーパーストリートファイターIX (デーゼイ)	1,173,200	くにお 稲毛さん夏に	
4	スーパーストリートファイターIX (ヒルゴ)	1,009,000	くにお	ALL
5	スーパーストリートファイターIX (ベガ)	1,121,100	ポー	クリアW
6	極上パロディウス	1,075,400	オハマリ	ミカエル 最終面
7	ゴルフファンタジー 2	-15	スコア担当者の上司	中級 森 ALL
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆=14(334)

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館 ☎(03)3781-4359

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ファイトスリッパファイター (ミッドナイト)	1,453,250	ミソグチ&ザジイ (V) クラウン&カルノフ	ALL 2' 30" 1x70
2 ファイトスリッパファイター (サンデー)	1,233,500	ミソグチ&ザジイ (V) クラウン&カルノフ	ALL 2'
3 ファイトスリッパファイター (カルネ)	1,264,800	ミソグチ&ザジイ (V) クラウン&カルノフ	ALL 2'
4 ファイトスリッパファイター (クワン)	1,367,300	ミソグチ&ザジイ (V) クラウン&カルノフ	ALL P×23
5 スタックロラムス	311,083	いまだに初心者向けです。VAPR	ALL 世界最速
6 ワールドヒーローズ2JET (プロレック)	296.45	500万の男よ荏原は君をいつまでも待つぞ	ALL
7 極上パロディウス (こいつ)	2,928,000	なぜ	ALL
8 極	44,600	ダメダメ	ALL
9 ファイトスリッパファイター (マーストリス)	1,180,100	フフフ	ALL
10			

キャッスル&YOU² ☆=13(348)

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693(キャッスル)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリアンvsプレデター (リソクサウ)	4,169,000	CYCLONE-NEC	ALL
2 トップハンター	546,200	氷室 寿寿	ALL
3 プロ麻雀 極	45,400	KUMAMOTO	ALL
4 ワールドヒーローズ2JET (キャプテンキッド)	221.31	CYR-NHA-NORI	ALL
5 ワールドヒーローズ2JET (リョウ)	256.50	SSK-PRO	ALL
6 ライトプリンガー (アッシュ)	5,363,030	SSC-ネズミ	ALL
7 ライトプリンガー (グレン)	5,822,310	SSC-ネズミ	ALL
8 ライトプリンガー (シスター)	5,703,970	CAT-AMI	ALL
9 ティンクルビット	3,439,990	BHW	31面
10 龍虎の拳2 (如月影三)	3,052,890	FGK-乱丸	ALL 初クリア DX6

カジノカーニバル ☆=2(21)

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 バーチャファイター	1'23"01	OCB ウルフ	ALL 全員場外
2 バーチャファイター	1'49"13	Y.T カゲ 拜島	ALL 全員場外
3 ロードランナー3	4,000,000	とよけん	5周目 つかれてやめた
4 ラスターセガ	15,300	いなざん	1面途中死亡
5 ボトボト	7'12"64	SEP	ALL
6 スーパーストリートファイターIX	517,300	なとり君	審判1使用
7 ワールドヒーローズ2JET	207.77	CCB	ALL リョウ使用
8 極上パロディウス	1,138,500	ふたさん	スペシャル面 フタ使用
9 極上パロディウス	1,439,800	CCBターボ ミカエルプレイ	スペシャル面 ミカエル使用
10 エリアンvsプレデター	1,828,800	スーパーCCBX	6面ボス1機スタ ヴォーリア

池袋プレイランドラスベガス ☆=0(25)

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)3982-1817

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スタックロラムス	300,905	DMD増殖大作戦	ALL 前半甘い オート攻撃
2 ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	237.36	R E	ALL 30分ち
3 ワールドヒーローズ2JET (エリック)	240.18	サンキータ放火計画 KPL-NEK	ALL あと15 ptsくら
4 ワールドヒーローズ2JET (マキシム)	230.18	ひでえお	ALL 全勝
5 極上パロディウス	1,549,500	GRRへいきたい DMD	ALL いくつかの マニュアル ALL 速なし
6 デイトナUSA	2'58"09	チワフスコア	中級 ME TA
7 龍虎の拳2	2'504"240	RAN*DOM	ALL Mr. BIG
8 スラムダンク	340	D. T	ALL ヒューストン
9 トップハンター	702,100	72万は出せそうだが 時間か? BAW	ALL 残0 パラフレクト1のみ
10 パンクン (速なし)	22,050,470	投票額も抜群 (自働) AJP-たま夫	ALL 8x3 ブタx4

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=1(107)

東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤビルB1 ☎(03)3943-6735

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ティンクルビット	17,893,220	Pc業界10周年記念	ALL ラッキーまで
2 トップハンター	744,600	MFC-星白金銀い君	ALL 5x6
3 スーパーストリートファイターIX (サンキエ)	1,508,600	中野書店 SOL	ALL -H M
4 だるま道場 (旧バージョン)	313,940	特大たるま	ALL ロケテスト
5 リッジレーサー (タイムトライアル)	3'26"455	TY 横山智之	ALL AT 1'08"672
6 マジンガーZ	4,448,440	MFC-1 4-LIE	ALL 2-4 ロケデバージョン
7			
8			
9			
10			

ハイテクナベル&ヒノズ下井草店 ☆=16(311)

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)3282-2823(ナベル)

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 極上パロディウス (フタ 連付)	2,624,100	ゲーム!	ALL ノーマルALL
2 極上パロディウス (マンボウ 連付)	1,825,100	ATC-N F	ALL ノーマルALL
3 トップハンター (連付)	817,200	あわびチャンコ (CR名画)	ALL ノーマルALL
4 龍虎の拳2 (エイジ 連付)	3,142,630	FGK-乱丸	ALL ノーマルALL DX10
5 マジンガーZ	15,562,737	GGE-しんのすけ	ALL ノーマルALL
6 スーパーヒーローズ2JET (りょう)	165.26	あわびチャンコ (サンマ?)	ALL ノーマル
7			
8			
9			
10			

ポニーワールド・ザ・コング ☆=0(6)

埼玉県所沢市緑町1-3-7 ☎(0429)25-1551

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 龍虎の拳2 (ジュンローラー)	1,260,800	赤松 沙夷	速なし 3ラウンド制
2 龍虎の拳2 (タクマカザキ)	1,440,550	エーリスT町井	速なし 3ラウンド制
3 龍虎の拳2 (タクマカザキ)	1,549,110	町井 康彦のR	速なし 3ラウンド制
4 ワールドヒーローズ2JET (マックスバウム)	176.61	佐藤ジャン好き	ALL 1コインクリア 速なし
5 ワールドヒーローズ2JET (リョウ)	201.22	吉原	ALL 1コインクリア 速なし
6 ワールドヒーローズ2JET (リョウ)	221.21	曲津 学	ALL 1コインクリア 速なし
7 スーパーストリートファイターIX (フェロ)	815,200	OH! YEAH	ALL 速なし 1コイン
8 スーパーストリートファイターIX (タイマー)	1,296,800	OH! YEAH	ALL 速なし 1コイン
9 スーパーストリートファイターIX (サンキエ)	796,800	OH! YEAH	ALL 速なし 1コイン
10 ライトプリンガー (アッシュ)	482,460	倉野 裕之	速なし

ゲームプラザ コトブキ

埼玉県浦和市白幡5-1-28 ☎(048)838-6631

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 極上パロディウス (タクコ)	1,086,400	初登場! 新人さん? KEI	ALL SPステージ死亡
2 スタックロラムス	249,661	1人倒してクリア? GPK-のび	ALL
3 リッジレーサーSD (L.T)	3'31"703	R.R.2に期待♥ PSY	ALL まにゅある
4 ファイトスリッパファイター (リョウ)	1,283,300	終わったか? GPK-SJK	ALL 5のがし
5 ファイトスリッパファイター (マーストリス)	1,245,300	もうダメなからん! GPK-負け大	ALL P×25
6 ぶよぶよ	1,097,941	ぶよぶよ2に期待? DAB S	ALL ポロポロレバー使用
7 龍虎の拳2 (ロハート)	2,081,331	ポロポロレバーが長い♥ BTM-KSM	ALL
8			
9			
10			

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=0(17)

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化館B1 ☎(03)3983-0618

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリアンvsプレデター (リン)	2,887,100	都月忍	ALL 7面 ラスボス落ち
2 龍虎の拳2 (Mr. BIG)	2,290,960	STC	ALL クリア
3 ワールドヒーローズ2JET (ハンゾウ)	240.81	RYU・S・A	ALL クリア レベル3
4 ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	228.04	PEN	ALL クリア レベル3
5 ワールドヒーローズ2JET	203.69	PEN	ALL クリア レベル3
6			
7			
8			
9			
10			



名古屋にニュータイプ基板ショップオープン!!

消費税込込み ◇今月のおすすめ基板&グッズ◇ その他多数在庫あり

<p>ナムコ</p> <ul style="list-style-type: none"> バックマン ¥15,000 スーパーバックマン ¥42,000 ニューラリーX ¥38,000 リブルラブル ¥58,000 ギャップラス ¥23,000 ドルアーガの塔 ¥52,000 ドルアーガの塔 ¥67,000 プラストオフ ¥28,000 妖怪道中記 ¥23,000 ドラゴンバスター ¥48,000 ゼビウス ¥18,000 ワープワープ ¥185,000 	<p>コナミ</p> <ul style="list-style-type: none"> A-JAX ¥28,000 トライゴン ¥20,000 サンダークロス ¥25,000 タイムパイロット ¥18,000 	<p>セガ</p> <ul style="list-style-type: none"> こんべのアイムソーリ ¥45,000 ミスターバイキング ¥40,000 ビットフォールII ¥38,000 ペンゴ ¥15,000 タイムスキャナー ¥18,000 エリアンシンドローム ¥32,000 	<p>その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ファンタジー ¥57,000 エアバスター ¥20,000 エグゼドエグゼス ¥38,000 スターフォース(改) ¥20,000 ジョイフルロード ¥35,000 ラビオレブス ¥18,000 忍者くん ¥15,000 	<p>SPD</p> <ul style="list-style-type: none"> スーパーキックス ¥15,000 ストIIターボ ¥15,000 カメレオン ¥38,000
---	---	--	--	--

◎当店は通信販売専門です。店頭販売の場合は予約して下さい。
 ◎グッズ商品をお求めの方はハガキ1枚に1点ほしい商品、価格を名記し送って下さい。相場調査中のため販売は30日後になります。
 ◎詳しくはTelにてお願いします。

業界初! オールドゲームの ポスター、インスト カード、ポップ、ナムコ グッズ等高価買取中!

営業時間 PM1:00~PM8:00
日曜・祝日休み

中古基板売買 OLDゲームから
NEWゲームまでなんでもOK

お気軽にTELください

R&K

アール アンド ケイ

〒464 名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3FD
TEL/FAX 052(732)3874

君こそゲームメスト!

極上パロディウス	ピックバイパー	☆ 2,138,100	近江からの使者	アイリン夢空間 (岐阜)
	ツインビー	☆ スペシャルステージ 連1,552,500	CRISP-GGE-MKC.6	
	こいつ	☆ 連4,464,500	京城	GAME's Will (京都)
	ひかるちゃん	☆ 連2,583,300	牧野和也(19才)	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
デイトナUSA	中級	☆ 2'56"32	ULT.-GGE-あっちい!	アイリン夢空間 (岐阜)
ファイターズヒストリーダイナマイト	リョウコ	☆ 連1,402,400	QQQ	ゲームセンターコバIII (神奈川)
	リー	連1,241,000	KMC-IZA①	
	マトロック	連2,204,000	個人申請 アミューズメントスクエアモダンガーデン (神奈川)	
	マーストリウス	☆ 連1,269,300	DMJ-OGD⑥ 菊地キライ度∞	ゲームスポットアテナ (東京)
	ミソグチ	☆ 連必1,453,450	満口タオル超希望II 魔王-W⑤はすれ♥	プレイランドスカイアター (埼玉)
	ヨンミー	連1,109,300	HKO ⑥	アイリン夢空間 (岐阜)
	ザジィ	連1,233,500	ミソグチ&ザジィ⑦ クラウン&カルノフ ⑥	荏原ゲームコーナー (東京)
	クラウン	連1,367,300		
スーパーストリートファイターIIエックス	E・本田	☆ 連2,184,100	就職戦線まっしぐら PINO-NAM	サブカルチュア (福岡)
	ダルシム	連2,784,300	藤田党-K.O	個人申請 プレイシティ24 (北海道)
	ガイル	☆ 連必2,648,100	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン②スタジアム (大阪)
	キャマイ	連1,628,200	G.M.C.URA⑥	ゲームコーナーフジ (東京)
ハルログ	☆ 1,764,500	KANZU	ハitekセガ青森島新町 (青森)	
	ティンクルピット	17,893,220	PC集積10周年記念	プレイシティキャロット集積 (東京)
ライトプリンガー	アッシュ	☆ 連6,362,090	PPR-OGA (復立たすです)	タイトーイン②スタジアム (大阪)
	システィ	☆ 連6,503,780	咆哮野郎まJU	
	ヴォルド	☆ 連6,386,290	もみぢ	
	グレン	☆ 6,323,690	まだまだ未熟!アーケード歴2年, DMF⑥	ゲームプラザ (熊本)
レイフォース	運付き	☆ 8,321,600	かまし	ゲームセンターコバIII (神奈川)
	運なし	8,073,000	やっぱりウキーに戻ります MST	個人申請 ゲームセンターポパイ (神奈川)
龍虎の拳2	ロバート・ガルスシア	☆ 連必2,368,080	だからLDは300円 PST-JUN⑥♥	プレイランドスカイアター (埼玉)
	リー・パイロン	連必2,241,420	株BUG♥	
	タクマ・サカサキ	☆ 3,019,921	ミー	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	エイジ・キサラキ	連3,142,630	FGK - 乱丸	ノーベル&ヒノズ下井草 (東京)
	Mr. ピック	☆ 2,991,700	イヤがるユリをバチで折衝 FAD-IDA	チャンジパンパン (愛媛)

その2

続きますは、ネオジオの2ラインアップです。トクッパハンター。とくさまざまな仕掛けがあり、それによって、アイテムやボナステージも隠されています。タイムアップのアイテムは必要不可欠なもので、

キース世界はSHOWBOY ショーバイですが、やはり、ミリオネアの運が大きくかかっています。そのやりこみ勝負になりそう。まじかるスピードと、トランプの有名なスピードと同じです。反射神経と判断力の両方を要求されますね。台の出回りは悪いようです。

ラビットヒーローは、発売早々にもかかわらず、ラスボスでの永スバターンが発覚してしまいました。すでに、ALLクリアができていますので、永バ発覚の時点で打ち切りというルールに基づき、今回のクリア統一で終了とさせていただきます。どうもお疲れ様

ワイルドヒーローズ2UE Tは、なんと2つのキャラで300,000のスコアがでています。しかしこれは、すべてのラウンドを1つも負けることなく、300,000のことと進まなくてはならないという点ではありませぬ。牛のボナステージは、ラウンド数に数えられておらず、

ここで3000をとってれば、およそ277平均ぐらいでもいいようです。極上パロディウスは、申請は多く、人気はあるのですが、イマイチ更新されたスコアが少ないです。このゲームに関しては、同一プレイヤーのかけもちが少ないようです。(15ページに続く)

ゲームコーナーフジ ☆=4(10)

東京都葛飾区新小岩 1-50-8 ☎(03)3652-0670

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エリアンズプレデター (P・ウェルリアー)	4,069,800	G・M・C・完治	1COINALL ⑥必付
2 エリアンズプレデター (リン・クロサワ)	3,094,500	G・M・C・完治	ラスボスで死亡 ⑥必付
3 エリアンズプレデター (D・シムワ)	2,985,600	G・M・C・完治	最終面で死亡 ⑥必付
4 エリアンズプレデター (P・ハンター)	2885,200	DENK	ラスボスで死亡 ⑥必付
5 ワールドヒーローズ2JET (エリック)	244.45	ARX (ぼっちゃん)	1COINALL ⑥必付
6 ワールドヒーローズ2JET (マッドマン)	217.13	GSM-⑧	1COINALL ⑥必付
7 スーパーストリートファイターII (キキミ)	1,628,200	G・M・C・URA⑥	1COINALL ⑥必付 コウキ
8 スーパーストリートファイターII (バルログ)	1,390,900	魔獣-BAL	1COINALL ⑥必付 ベガ
9 龍虎の拳2 (ミッキー)	2,625,780	BOY-少年	1COINALL オール⑥ DX7
10 得点王2	24	SRD	1COINALL 失点0

中央プラザ大泉店 ☆=0(6)

東京都練馬区大泉 1-35-6 永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 だるま道場	157,830		フットルース?
2 レイフォース	6,414,800	ひであお	
3 バーチャファイター (ラウ)	1'47"00	????	
4 リッジレーサー(T.T)	3'37"591		
5 極上パロディウス (ミカエル)	1,122,900		
6 上海II	1,438		
7 ポトポト	8'10"99		
8 V-V	17,497,430		
9 ぶなぶな	1,218,524		
10 ギャルズパニックII	ALLクリア		

ゲームスポットアテナ ☆=7(9)

東京都杉並区高円寺北 2-20-6 ☎(03)3310-5318

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ぐるりん (VS.COM)	15,700	金曜日、深夜WiFiと しチャチャを見るL.R	ALL 本名 鬼語シクタ
2 ぐるりん (修業)	10,790	俺もDMJに入れて!	LV.35 やだよーん
3 ワールドヒーローズ2JET (ハンク)	237.22	GSA ⑥KIM	ALL
4 ワールドヒーローズ2JET (ジャンス)	215.63	DMJ-クビ 関百REN	ALL
5 ワールドヒーローズ2JET (マッドマン)	208.90	DMJ-クビ上⑥ (マンズリFC)	ALL
6 龍虎の拳2 (ロバート)	2,350,340	DMJ-巨大少女⑥ 菊地キライ度・未知数	ALL DX6 2本おち
7 トップハンター	729,500	DMJ-狼少女オトキライ度・カニスト	ALL
8 ファイターズヒストリーダイナマイト (マーストリウス)	1,269,300	DMJ-OGD⑥ 菊地キライ度0	ALL B.5付 コンミーおち
9 ファイターズヒストリーダイナマイト (ザジィ)	1,232,000	DMJ-無敵強初海部 六年	ALL ⑥B.5付
10 ファイターズヒストリーダイナマイト (クラウン)	1,241,500	DMJ-キース・ウエイン (出張)	ALL 12おち

ゲームセンターコバIII ☆=15(129)

神奈川県横浜市南矢名2-42 東海大学北門近道通り石段下 ☎(0463)78-0610

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 レイフォース (運付)	8,321,600	かまし	ALL
2 ファイターズヒストリーダイナマイト (リー)	1,241,000	KMC-IZA①	ALL⑥ ⑥付
3 ファイターズヒストリーダイナマイト (サムチャイ)	1,189,800	SSC-VAP⑥ (すでに常連!)	ALL ⑥付 1本落ち
4 ファイターズヒストリーダイナマイト (ミソグチ)	1,442,950	G.M.C.やちよ	ALL ⑥必付 1本落ち
5 ファイターズヒストリーダイナマイト (リョウコ)	1,402,400	QQQ	ALL ⑥付 3本落ち
6 デイトナUSA (中級)	3'01"07	藤部誠一	完走
7 デイトナUSA (上級)	3'20"73	N.ARC-HNR	完走
8 ヘクシオン (スラッシュ)	342,873	キース・ウエイン (スタンドマニア)	LV.72 スンド×0点
9			
10			

ハitekセガ大船 ☆=2(8)

神奈川県鎌倉市大船 1-23-28 ☎(0467)46-4933

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 極上パロディウス (ミカエル) ⑥	2,589,600	ECM-FISCHER	スペシャル面 1周17万
2 極上パロディウス (ツインビー) ⑥付	1,528,600	VMT-ABU	スペシャル面
3 極上パロディウス (マンボウ) ⑥付	1,509,600	ナニ曲がりハンター	スペシャル面
4 ゴルフキングレイツ2 (パワープレイヤー)	-39	VMT-DAN	ALL ヒルカント リーズ2
5 スタックコラマス	247,958	VAP⑥	10人目
6 ファイターズヒストリーダイナマイト (ザジィ) ⑥付	1,205,050	SSC-VAP⑥	ALL 牛なし
7 獣狼伝説スペシャル (ジョーヒガン) ⑥必付	2,499,100	VAP⑥	ALL DX26
8 F/A(オート)	1,996,350	EPISTERMER	ALL A-10A使用
9			
10			

君こそゲームメスト!

ファイアーバレル	運付き	11,671,100	松田君元氣?遊びにおいてウーキーLEO	ゲームプラザ (熊本)
ダンジョンズアンドドラゴンズ	エルフ ☆	1,125,489	HAG	GAME in DAIEI (千葉)
バーチャファイター	アキラ ☆	59" 06	INGS阿-FAN	個人申請 エニワルト牧野店 (大阪)
	ラウ ☆	56" 98		
	カゲ 必	1' 17" 93	使うお金は月万円H.N	個人申請 ゲームタウン (福島)
	ジャッキー ☆	1' 11" 58	Seize-Kちゃん (初代ヘッキー)	プレイシティNASA杉本町 (大阪)
	サラ	1' 40" 51	理論値に近接、つなげる暇なしOH!魔法	モンキーハウス本館 (福岡)
獣娘伝説スペシャル	ダック・キング 必	2,528,200	KEB-A.Z	ガリバー熊谷 (埼玉)
	ローレンス・ブラッド 連必	2,449,300	ロックンロールバイビー by 英語で遊ぼ	個人申請 スイスボットするぼん (東京)
サイバースレッド		14,807	Linux18n	ゲームプラザ イエローハット (愛知)
裏血寺一族	ホワイト・バッファロー 連	1,387,000	ATF-O	ハイテクセガ高崎 (群馬)
	礼児大山 連	1,391,600	ESSAY GRF-ELM	
バツグン	タイプB 運付き	23,680,980	大黒屋	GAME's Will (京都)
	タイプC 運付き	23,306,170	AFO	
機動戦士ガンダム	ガンダム 連必	1,579,300	ELPEO	八千代プレイルンドカニビル (千葉)
	グフ 連必	1,351,800		
	グルググ 連必	1,523,200		
超時空要塞マクロスII	ビギナー 運付き	3,783,490	CYCLONE-R.T	アイリン夢空間 (岐阜)
ハットトリックヒーロー'93		58	BFM	天野スポーツ ゲームコーナー (愛知)
ぶよぶよ		2,219,736	かいば ゆうり	個人申請 マチノ屋 インバーダハウス (大阪)
F/A	オート 運なし	1,996,350	EPISTEMER	ハイテクセガ大船 (神奈川)
富士山バスター	かつぱ 1,360,200	AZC-MRN	オキモト (広島)	
	相撲 1,107,000	FKM		
ソニックウイングス	F-18 連	1,384,200	IML-CYR-PET	アイリン夢空間 (岐阜)
メタルブラック	運なし	647,340	IKA-茂平	個人申請 アムス・ラボ (茨城)
ビューポイント		4,126,220	全ピルは本当に大丈夫か? 同人誌間に合う?	ゲームパレス (静岡)
ブロックアウト	点数部門	349,987	退院記念 ツガ夫	GAME's WILL (京都)
ソルダム	セキーロモード	4,799,670	GAUT-あけおたむのすけ	個人申請 東横線北越谷店 (埼玉)
マジックソード		15,562,737	GGE-しんのすけ	ノーベル&ヒノズ下井草 (東京)
1943改	1P 連	5,614,490	レーよい(まだまだ) LAOS-長田仙人	ビッグウエーブ (高知)
	2P 連	6,495,370	絶対まだイけるダブル和也	
7.15の訂正				
ファイターズヒストリーダイナマイト	サムチャイ ☆ 連必	1,201,550	T. Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター (石川)

その3

キャラ間の点差もかなり大きく、いまだに、ツインビーとタコスケのクリアはできていません。ファイターズヒストリーダイナマイトは、逆に申請が少なめで、☆は付きにくいものも多く、キャラクターで記録が多くなるように更新されています。プレイヤーマカなり偏っているように

で、顔ぶれはほとんど常連といいた感じさえあります。ライドプリンガーは珍しいケースで、前回☆がまったく付かなかったのだが、今回人気が再燃。さらに、スコアも大きく伸びています。隠し部屋か何かの発見でもあったのでしょうか。ノーマル武器の20万EXPが鍵でしょう。

レイフォースは、運なし部門でも80万点突破です。それにしても、運付きスコアの832万はべらぼうに高いですね。やはり、パタイン研究をこのまま煮詰めていった努力の結果でしょう。一度は見てみたいものです。バーチャファイターはアキラとラウでどうとう一分を切

りました。ラウはごちらの手違いで1ヶ月遅れてしまいました。誠に申し訳ありません。他キャラもじわじわとタイムが縮まっています。今回集計打ち切りの機種は、先のリビッドヒーローとワールドヒーローズ2JETのドラゴン、ブロックンです。ラビッドヒーローは、ラス

ボスでバグ(?)があり、自爆もしないのが永バです。JETは300,000を超えたとしても、それ以上の数値は表示されないでカンストです。10店未満の機種は、ぐるりん、古今東西、干支物語の2機種です。(がっちゃん)

オレンジハットとすみ店

富山県 砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者くん阿修羅の章	794,680	免学んがぜ、じゃまないのか? 吉野	ノーマル
2	コッタン	806,030	もう、オレンジハット	ノーマル
3	バックランド	707,540	●村にせんなあかん	ノーマル
4	飛翔殿	1,118,750	現場カントクダゼ! Kぞう	
5	奇々怪界	312,950	にんくん	R-5
6	デイトナUSA	3' 27" 00	荒川	上級
7	ドンキーコング	112,100	さんけい	工場出荷
8	ドラゴンスピリット	8,026,310	現場カントクダゼ! Kぞう	ノーマル 旧バージョン
9	ドラゴンスピリット	542,860	いわお	旧バージョン
10	極上パロディウス	1,684,800	生徒会長壽橋	ひかるちゃん

ウィルトークTAITO金沢 ☆=0(19)

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターEX	1,218,600	KEO-FB@COLTD	ケン使用
2	スーパーストリートファイターEX	927,500	今年は店のクレーラーがこわれませんように	ザンギエフ使用
3	スーパーストリートファイターEX	974,200	マサユキII号DXなんだっば	E-本田使用
4	スーパーストリートファイターEX	991,800	ゴキヤン倒せないぞFBI!	フェイロン使用
5	ファイターズヒストリーダイナマイト	808,300		マーストリウス使用
6	デイトナUSA	3' 11" 21		中級・TAモード
7	ライトプリンガー	657,410		システイ使用
8	ライトプリンガー	598,620		ちいちゃん使用
9	ツインイーグルII	1,060,370	428	
10	トップハンター	272,200	頼まれたのひょっとして俺は!? 鶴丸、@	そうですよ

扇ヶ丘レジャーセンター ☆=21(54)

石川県石川郡野々市町高橋町88-2 ☎(0762)46-8406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンプレデター(ウォーリアー)	4,887,100	T. Clue-ISD	ALL
2	エイリアンプレデター(ハンター)	4,689,900	T. Clue-ISD	ALL
3	エイリアンプレデター(シェフター)	3,918,700	T. Clue-ISD	ALL (ボスで死)
4	ワールドヒーローズ2JET(リョウ)	296,367	T. Clue-ISD	ALL
5	ワールドヒーローズ2JET(ブロンク)	288,547	T. Clue-KOS	ALL
6	ワールドヒーローズ2JET(ジンス)	242,000	じいーRIK	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET(U-カーン)	231,777	T. Clue-KOS	ALL
8	ワールドヒーローズ2JET(M-パワード)	218,817	T. Clue-じよーじ	ALL
9	ワールドヒーローズ2JET(マキシム)	231,007	T. Clue-じよーじ	ALL
10	レイフォース	8,245,300	B, J	◎付き

ゲームプラザ・イエローハット ☆=1(144)

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)453-5857

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(運なし、ピカピカ)	1,080,100	戦う社会人SG-ELFうじお	スペシャルステージ マニュアル
2	極上パロディウス(運なし、ツインビー)	994,700	JEOだ! ビー	ステージ7
3	極上パロディウス(運なし、カプリエ)	1,369,700	戦う高校生! ILA-TMR'たこまる	スペシャルステージ マニュアル
4	極上パロディウス(運なし、あいつ)	1,718,300	NBLA-DOH	スペシャルステージ マニュアル
5	スラムダンク	220	ジョージ	ALL NEW YORK
6	サイバースレッド(アマダ)	14,807	Linux18n	ALL 2枚 まだまだイけるぜ
7	だるま道場	309,690	WAD-MKJ	ALL
8	早押しクイズ グランドチャンピオン大会	850	ジョージ-疲れ撃	ALL ノーマルモード サボ拳
9	ファイターズヒストリーダイナマイト(溝口 龍)	1,107,150	キャマイ愛好会くすくす	ALL
10	ドラゴンバスター(運なし)	1,833,800	縁起活! 名古屋龍王会再び編成! E.T!	2周目7面

天野スポーツのゲームコーナー ☆=0(7)

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET(リョウ)	217,547	ミスター-X (エックス)	1コインALL ノーミス
2	キングオブドラゴンズ(ウイザード)	2,624,900	高浜のSI	1コインALL
3	極上パロディウス(こいつ使用)	1,273,000	高浜のSI	1コイン7面
4	極上パロディウス(ピカル使用)	1,069,900	高浜のSI	1コイン6面
5	龍虎の拳2 (キング)	1,745,040	K H	1コインALL
6	ハットトリックヒーロー93	58	BFM	1コインALL
7	D&D(ファイター)	864,066	サイドワインダー	1コインALL ドラゴンスレイヤー
8	D&D(エルフ)	953,055	Y. I	1コインALL ドラゴンスレイヤー
9	サムライスピリット(テコ)	817,060	AYA	1コインALL
10	獣娘伝説スペシャル(キム)	1,327,600	常勝将軍スカ	1コインALL

タイトーイン002スタジアム ☆=27(230)

大阪府豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎(06)844-0586

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

プレイステイNASA杉本町店 ☆=33(178)

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=0(1)

三重県熊野市木本町620-1 こやま2F ☎(05978)9-0970

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

ゲームセンターピノキオ ☆=1(27)

兵庫県明石市本町1-1-26 ☎(078)917-5685

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

チャレンジャー関大前店 ☆=3(59)

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)989-8072

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

プレイステイキャロット四日市店 ☆=0(6)

三重県四日市市西浦2-4-5 ☎(0593)54-2266

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

ジャスコ川西店プレイランド ☆=0(9)

兵庫県川西市小花1-6-18 ☎(0727)63-7464

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

タウンズポットプレイランド ☆=7(79)

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

GAME's Will ☆=33(138)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎(075)711-1435

Table with 5 columns: GAME, HI-SCORE, NAME, 備考. Contains 10 rows of tournament results.

ハイスコア通信 お店から

Main article text starting with '●ハイテクセガ青森店新町(青森)...' and '●MONTECARLO(群馬)'. Contains multiple paragraphs of news and announcements.

チャレンジバンバン ☆=9 (71)

愛媛県松山市道後橋又4-29 ☎(0899)24-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	2,991,700	イヤがるユリカガチで折衝 FAD-IDA	P×23 DX×8
2	龍虎の拳2 (Mr. BIG)	280万+	わいわい	これから
3	千支物語	107,870	T+H	1c ALL
4	ポトポト	5'56"20	FAD-A+T	ALL
5	五月障礙	125,000	T+H	ALL 1ヶ月遅れ
6	極上パロディウス (アイン)	1,694,000	わいわい	スペシャル
7	極上パロディウス (ミカエル)	1,654,300	WENDER	スペシャル
8	ワールドヒーローズ2JET (ドラゴン)	273,18	MASA	あと20点?
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=5 (174)

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0059

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ世界はSHOW by ショーバイ	5,125	OH! 茶室でも出来る	ALL
2	スターカラムス(マニュアル)	263,392	G.M.C.R-R&G, M.C. KKK&G	ALL
3	バーチャファイター (サラ)	1'40"51	理論値(22秒)つなげALL 腕強いOH!魔法	◎+◎付
4	トップハンター	630,600	JAL	ALL
5	極上パロディウス (アイン)	2,177,300	僕にもやらせてほしい	◎
6	極上パロディウス (ミカエル)	1,447,300	いかに高得点付けたか チャンカ者◎	スペシャル面
7	ラビッドヒーロー◎	1 CALL	R-1	完全に永バ
8	古今東西 千支物語	181,780	GTR	ALL
9				
10				

サブカルチャー ☆=6 (68)

福岡県筑紫野市二日市宮田町581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (E-本道徳つき)	2,184,100	祝勝勢まっしぐら PINO-NAM	ALL DX×4
2	スーパーストリートファイターIX (ダルトム徳つき)	2,304,800	働くおじさん PINO-MSK	ALL
3	スーパーストリートファイターIX (こいつ徳付)	3,319,500	57月ピンでるって PINO COP	ALL 別の人ですアレ
4	トップハンター (徳なし)	367,300	KID 君、元気かい? PINO GT	R5
5	エイリアンズプレデター (ウォリアー徳なし)	3,496,700	PINO-まさし	R7ボス
6	エイリアンズプレデター (シェファード徳なし)	2,447,700	サークルPINO会長 PINO-Mr. X	R7
7	ワールドヒーローズ2JET (I.マキシマ徳つき)	228,04	王女A、売ります PINO	ALL 今ならセット販売
8	リッジレーサー (T.T)	3'31"689	Y・s	ALL車使用 ALL
9				
10	響電II (I.P.徳つき)	2 周目 6面	ジャパコ一友の会 PINO-ヒアまつ	5月31日発売 彼の店員まつお

ホワイトハウス箱崎店 ☆=4 (36)

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル ☎(092)048-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (ダルトム徳つき)	2,183,300	WGFC-JKR	ALL
2	ワールドヒーローズ2JET (ジャック)	215,86	KRC-NO.43.	ALL
3	極上パロディウス (こいつ徳付)	2,032,200	ピノキオ	スペシャルクリア
4	バーチャファイター (サラ)	1'50"29	g.m.c.YST◎	ALL
5	パワダン (B TYPE 徳付)	21,445,830	INDICK-APL	ALL
6	パワダン (B TYPE 徳付)	19,931,660	X級シューター	ALL
7				
8				
9				
10				

丸久ファミリーランド小郡店 ☆=0 (3)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス	1,576,500	AFP-しんたろう YAS君を絡めください。	二回使用 徳付 スペシャル面
2	極上パロディウス	1,570,100	ハイスコア必中、ハイスコアを出された方は	ひかる徳付 スペシャルステージ
3	極上パロディウス	1,386,200	お気に入りの係員に言ってください。	ミカエル スペシャルステージ
4	スーパーストリートファイターIX	1,499,900	おぼさん	ガイル ALL
5	スーパーストリートファイターIX	1,263,400	OZA	ケン ALL
6	ぐるりん	4,230	レターえつくす。 くろよりしよしよ	しゅけいモード -マル
7	ネビュラスレイ	1,618,350	だれかハイスコアを出してください。	ALL 徳付
8	トップハンター	164,100	ぼんにゆう4号	3-1
9				
10				

プレイシティキャロット高松店 ☆=0 (2)

香川県高松市片原町2-4 細谷ビル1F ☎(0878)22-4555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ロバートシルシア使用)	1,305,618	御志火の七日間	1cALL
2	龍虎の拳2 (リョウ/ササキ使用)	941,073	じいじをやぶったのもんじや	.cALL
3	龍虎の拳2 (ユリ/ササキ使用)	798,371	林檎のくみみ byTMA	.cALL
4	ゴルフンググレイツ2 (オールランドプレーヤー)	-16	営業富	ナチュラル フォレストコース
5	ゴルフンググレイツ2 (アグニオプレーヤー)	-13	シュトロハイム	ヒルコントリー コース
6	ゴルフンググレイツ2 (ワーブルプレーヤー)	-12	プロゴルファーアキラ	ヒルコントリー コース
7	ゴルフンググレイツ2 (レディーズプレーヤー)	-12	久保井田ノ剛	ナチュラル フォレストコース
8	スーパーストリートファイターIX (バブルデューク使用)	749,700	ザンギエフの生まれ 変わり byバビたん	1cALL
9	極上パロディウス (こいつ使用)	1,454,300	バビ2号	スペシャルステージ 達なし
10	豚狼伝説スペシャル (ギースバワード使用)	1,634,300	林檎のくみみ byTMA	1cALL

ビッグウェーブ ☆=0 (6)

高知県高知市曙町1-8-25寿ビル1F ☎(0888)43-3433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943改(1P)	5,614,490	レーメイ(ままだま) LAOS-長田山	ALL 上×11 全て×5 連付き
2	1943改(2P)	6,495,370	絶対まだ打てる ダルトム	ALL 上×16 連付き
3	ワールドヒーローズ2JET (ハンク)	204,54	殿下	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (リョウコ)	169,31	ぜんまい (フリケツ)	ALL
5	ぶよぶよ	1,614,718	5面9連敗失敗 LAOS-長田山	ALL 769
6	龍虎の拳2 (キング)	1,792,000	HIR	ALL
7	龍虎の拳2 (ジャック)	1,187,070	PPP	ALL
8	龍虎の拳2 (テムジン)	1,101,140	てつちゃん	ALL
9	極上パロディウス (ペンギン)	956,700	つかえん	スペシャル死亡 連付き
10				

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0 (26)

愛媛県松山市南宮院町17-5 ウエストビル1F ☎(0899)33-6606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ナイトゲーム (今月の目玉商品)	2,430,600	SUR-LEL 遊玩時のズタン	ALL 林檎徳付使用
2	ハイパージュエル (KEITH)	1,941,404	SUR-R D8◎ 導通距離のサイズなし	ALL
3	ハイパージュエル (LLOYD)	2,022,335	SUR-R D8◎ 導通距離の体重増加	ALL
4	トップランキングスター	1,075,100	SUR-たけし 新山地区の遊玩減少	ALL まだまだあります
5	戦国エース (アイン)	1,075,900	SUR-R D8◎ 8号天狼の特大大大	ALL
6	戦国エース (原内)	1,720,300	SUR-R T8◎	ALL なくなりました
7	プレイソフ	3,521,600	SUR-R T8◎	ALL なくなりました
8	ファイナルラップ3 (フランス)	2'17"60	SUR-R T8◎	ALL まだまだあります
9				
10				

オキモト ☆=0 (9)

広島県広島市西区南観音3-15-3 ☎(082)292-1473

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トップハンター	773,800	UTO	ALL 残×0 緑×火×風×雷
2	極上パロディウス (こいつ)	2,338,800	すばい 残×3	スペシャルクリア セミオート
3	ワールドヒーローズ2JET (ラスプーチン)	230,13	すばい	ALL
4	ワールドヒーローズ2JET (キング)	1,181,703	どいさと	ALL
5	パワダン (TYPE-A)	4,296,430	R&R-おむすび あひさのプレイの点数	4面ボス
6	パワダン (TYPE-B)	4,277,653	UTO低すぎ 入浴してる目目	ALL かきなし
7	富士山バスター (かつば)	1,360,200	AZC-MRN	ALL
8	富士山バスター (すもう)	1,107,000	FKM◎	ALL
9				
10				

ゲームゾーン灘町店&境店 ☆=0 (11)

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0852)22-9749

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズプレデター	2,942,111	DDT	クリアー
2	ワールドヒーローズ2JET	181,54	EBA	1コインノミ スブロックン使用
3	だるま道場	290,270	MC	1コインALL
4	スーパーストリートファイターIX	1,503,600	EMN	1コインALL リユウ使用
5	リサゼンエンフォーサー	1,096	CCB	ALL
6	ぐるりん	9,790	CCC	ALL
7	豪血寺一族	680,300	ないと	1コインALL お種使用
8	ワールドヒーローズ2JET	207,40	AIR	1コインALL エリアック使用
9	龍狼	172,200	HM	ALL
10	リッジレーサー(T.T)	3'27"151	POY-阿部ちゃん thanks	ベストラップ 1'08"29

ゲームシティDADA ☆=1 (6)

鳥取県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (ケン徳なし)	1,159,500	ライトクン カンバ!!	1COIN ALL
2	スーパーストリートファイターIX (リョウコ徳なし)	1,122,600	金玉木利明	1COIN ALL
3	エイリアンズプレデター (ウォリアー連なし)	2,504,300	2号	7面までいけた
4	エイリアンズプレデター (シェファード連なし)	943,600	ライトクン カンバ!!	ALL
5	響電II (連なし)	645,010	フェイスハガー	合い言葉は "Bee!!"
6	エイリアンズプレデター (ウォリアー連なし)	1,281,500	メーンボール カンジャン	ALL
7	熱闘!激闘!クイズ島	412	RVS	ALL
8	スラムダンク	200	A+S	ALL
9	エメラルディア	4,670,853	きぶらひ にしこウイ 待	LV93
10	デイトナUSA (初級-MT)	2'30"62	SSR	B.L 18"56

アメニティスペースOZ ☆=0 (29)

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0838)84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIX (ケン)	1,531,500	BV画面	all 1コウキ リア 小野田店
2	極上パロディウス (ミカエル1周殺)	1,434,300	WARA	all 連付 宇部店
3	クイズ世界はショーバイ	1,115	トムキャット	宇部店
4	エイリアンズプレデター (ウォリアー)	1,338,600	TAT	R-4 山口店
5	デイトナUSA (初級 T.A)	2'26"93	ABC	山口店
6	デイトナUSA (中級 T.A)	3'11"12	PPP	山口店
7	デイトナUSA (上級 T.A)	3'25"37	POP	山口店
8	ゴルフンググレイツ2 (ストロークバウ)	-38	BV画面	中級-中級 H×4回 小野田店
9	リッジレーサーDX (T.T)	3'32"159	次は7速!!	MT 小野田店
10	スラムダンク (オランダ)	229	Y.H	ALL 山口店

次回のスコア申請締め切りは
7月22日
29日消印有効
8月5日です。

☆獲得数上位店(7.30号~8.15号)

順位	店名	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎(群馬)	2	39
2	GAME'S WILL(京都)	3	33
3	プレイシティNASA杉本町(大阪)	7	33
4	タイトーイン002スタジアム(大阪)	4	27
5	藤が丘レジャーセンター(石川)	3	21
6	プレイランドスカイシアター(埼玉)	5	20
7	ノーベルビル&ヒノズ下井草(東京)	0	16
8	ゲームセンターコバ川(神奈川)	2	15
9	荏原ゲームコーナー(東京)	0	14
10	アイリン夢空間(岐阜)他1店	4	13

ハイスコア通信 担当者から

今回のトップも相変わらずハイテクセガ高崎ではあるが、☆獲得数にいつものような元気がなく、他店を引き離すことができなかつた。

同店の☆獲得は、ワールドヒーローズ2JETの2部門のみ。そろそろこの機種を中心に狙っていくのが的を絞りたいところだろう。

GAME'S WILLも今回は高崎同様☆数を大幅に伸ばせず、このところ精彩が見られないのが残念。

そして、同数の☆数で2位に並んできたのがプレイシティNASA杉本町。担当の私が見落としていた(ごんなのばかりで申し訳ない)☆1個を加え、合計8個の獲得。新作のゲームの攻略が素早く、すべて☆に結びついているのが大きい。

また、アイリン夢空間がベスト10入りしてくるなど、新しく強豪店に名乗りをあげてきたのも見逃せない。これからの動きに注目していこう。

てあたりしだい

ゲームリスト

6月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
まじかるスピード	アリユメ	H/C	特殊	6月上旬	自分の反射神経を試してください。
マジンガーZ	バンプレスト	シューティング	8-3	7月上旬	パンチを極める! 出せるかハイスコア!!
機動戦士ガンダム EX-REVUE	バンプレスト	格闘アクション	8-4	未定	全14体、ただ今調整中!!
雷電DX	セーブ開発	シューティング	8-2	7月上旬	
GREAT 1000MILES RALLY	カネコ	ドライブ	8-2	7月中旬	クラシックカーラリー・ドリフトが楽しめる!
バックンパンパン	カネコ	アクション	8-2	7月以降	落ちてくるか敵の投げた爆弾をつかんで投げて敵を倒す。対戦が熱い!
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8-4	7月以降	「富士山バスター」に続くネオジャパネスク格闘1キミはカッパ一休を倒せるか?
究極II PC原人	カネコ	アクション	8-2	8月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンパブルで攻撃/防御。
JOE&MAC RETURNS	データイースト	アクション	8-2	7月上旬	行くぞJOE君、ほいきたMAC。仲良し2人組の面クリアクション。
ロイヤルランブル	データイースト	ピンボール		7月4日	WWFのプロレスラーがピンボールで大暴れ!
イーグルショット	サミー工業	スポーツ (ゴルフ)	8-2	未定	クラブからボールまで設定可能。
リッジレーサー2	ナムコ	レーシングゲーム	HABG	6月22日	この走りを知らずにレースゲームを語るな!
アタック オブ ザ ソルギア	ナムコ	シューティング		7月下旬	今度は巨大生物ソルギアをやっつけろ!
ヴァンパイア	カプコン	格闘アクション	8-6	7月中旬	吸血鬼やフランケンなど伝説のモンスターたちの繰り広げる本格格闘アクション!
疾風魔法大作戦	エイティング	シューティング	8-2	未定	この勝負に負けたいはいらない! 王国横断大アドベンチャー!!
ぶよぶよ2	セガ	パズル			
ハイパーティシューティング	ビデオシステム	スポーツ (ゴルフ)	2-1	6月下旬	
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	8-3	7月下旬	迫力のリアル3D対戦。ゲージをためてガンガン必殺技を決めろ!
WING WAR	セガ	シューティング	特殊	6月21日	8種類のマシンより自機を選ぶ3Dドッククワイトバトルレース。
イチダントアール	セガ	パズル	4-1	6月	「ダントアール」よりさらにゲームを追加して一段とおもしろくなりました。
スポーツフィッシング	セガ	釣り	特殊	未定	AQUAショーで人気の「パーチャフィッシング」が遂に出た!
古今東西千支物語	ビスコ	パズル	4-1	6月7日	落下型パズル。
天燐の書 死隣譚	ビスコ	格闘アクション	8-4	7月	NEO-GEO用138M格闘ゲーム。
ななめでまじっく	アトラス	パズル	4-1	6月16日	
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8-4	未定	
へべれけのぼぶーん	サン電子	パズル	8-2	7月	
リーサルエンフォーサーズII	コナミ	ガンシューティング	特殊	7月4日	
対戦ばするだま	コナミ	ぱする	4-2	7月7日	
ぶよぶよ2	コンパイル/セガ	パズル		今夏	
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	未定	PV3人組の顔は、もうみなさん知っていると思うけど、動いているのさらにイイゾー!
スーパーイーグルショット	セタ	スポーツ (ゴルフ)	8-3	8月	本格ゴルフシミュレーション。1打1打が真剣勝負だ。
ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	SNK	格闘アクション		未定	
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション		未定	

香港ナムコSHOP (海外)
ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL PLACE BLVD ROAD WAN CHAI HONG KONG

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーストリートファイターIX	1,420,200	LIU CHUN KIT	ディーゼイ
2 リッジレーサー	3'40"000	LEE CHUN WAH	タイム トライアル
3 パーチャファイター	HOLE GAME 10MIN 00 sec	LEE CHUN WAH	AKIRA
4 サムライスピリッツ	851,000	CHEUNG CHI KIT	JUBE〜
5 ドラゴンボールZ	494,200	FUNG KIN NAM	コクウ〜
6			
7			
8			
9			
10			

ヤングパレス ☆0(1)
沖繩県沖縄市中央1-14-2 ☎(098)939-1920

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 スーパーストリートファイターIX	934,500	DEAD	ノークリア
2 スーパーストリートファイターIX (ガール)	685,100	K. E	ノークリア
3 スーパーストリートファイターIX (ブランド)	494,900	EL&P	ノークリア
4 スーパーストリートファイターIX (ディーゼイ)	682,100	STYX	ノークリア
5 スーパーストリートファイターIX (ザンギエフ)	603,400	M. K	ノークリア
6 スーパーストリートファイターIX (サガット)	934,500	QUEEN	ノークリア
7 スーパーストリートファイターIX (ベガ)	674,500	CLASH	ノークリア
8 ワールドヒーローズ2JET (キッド)	202,20	BEAVES	クリア
9 ワールドヒーローズ2JET (ジック)	210,60	RUN	クリア
10 ワールドヒーローズ2JET (ハンク)	109,81	BUTT	ノークリア

PALY-HOUSEアスカ ☆0(4)
佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23-2885

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 エイリアンvsプレデター	2,490,400	IPA-TKO	S-7 プレデターウォリアー
2 スーパーストリートファイターIX	1,514,000	IPA-TKO	ALL リュウ
3 ワールドヒーローズ2JET	164,50	IPHA-KN	ALL フウマ
4 得点王2	S-6 8-6 5:1	IPHA-KN	S-5 アルゼンチンVS
5 ファイターズストリートファイター	611,900	IPA-TKO	ALL ジェン
6 龍虎の拳2	953,240	Mr-好太郎	ALL ジョン
7 フライングパワータスク	204,806	IPHA-TN	ALL スペイン
8 D&D②	547,257	AMP-KL	ALL ファイター
9 ミラクルアドベンチャー	619,990	IPHA-TN	ALL
10 狼狽伝説スペシャル	1,563,000	Mr-S-N	ALL キース

神宮前キャロットハウス ☆0(4)
宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 ドラゴンボールZ V.R.V.S(ゴクウ)	ALL	MGF-Zin	1コイン
2 ドラゴンボールZ V.R.V.S(コハン)	ALL	どうだいドラゴンズ君	1コイン
3 ドラゴンボールZ V.R.V.S(トランクス)	ALL	・ノコメント・	1コイン
4 極上ヒロデウス (マンボウ)	1,314,000	あなうめです	スペシャルステージマニュアル
5 エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	1,509,800	6面合計29000円 MGF-KOB	6面
6			
7			
8			
9			
10			

ワンダーランド ☆0(4)
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 D&D②	1,066,240EXP	藤原リ子/NCA ARIEL君	1コインクリア エルフ使用
2 スーパーストリートファイターIX	1,893,300	AHO	ケン使用 コウキに負けた
3 スーパーストリートファイターIX	1,128,900	AHO	ガイル使用 ベガで死んだ
4 スーパーストリートファイターIX	1,174,000	EGS	ブランカ DKもずかしい
5 カブコンワールド2	131,000	宮内田マリ子ファン	3コインで遊ぶの難しジョーカー
6 魔法大作戦	1,727,330	NCAの RYU君	2ヶ月ぶりて二人だけでりゃん
7 ラストデュエル	452,100	北瀬道徳/田中浩幸/連店長ETOだ	落ちたしいるぞ
8			
9			
10			

ゲームプラザ ☆0(167)
熊本県熊本市丸森寺5-15-7 ☎(096)362-0992

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 リッジレーサー	3'25"969	LUS (またいける)	T, IAT
2 エイリアンvsプレデター (ウォリアー)	4,043,200	猫目チビ ライダース ウーキー メガアス	1c ALL 速、必ずタン無し
3 ライトブリッガー (スティーン)	6,372,140	まだ海え方が甘い子。ウーキーDMF	1c ALL 連続残×0 M×9
4 ライトブリッガー (ケレン)	6,323,690	まだまだ未熟! アーカード歴2年。DMF	1c ALL 連続残×0 M×5
5 ライトブリッガー (フォルド)	6,383,250	不確定要素が多過ぎます。ウーキーDMF	1c ALL 連続残×0 M×1
6 ファイアーバレル	11,671,100	松田元氣 3週目においてウーキーLEO	1c ALL 2P勝 連続
7 パーチャファイター (ジャッキー)	1'19"20	ヒステリー姉ちゃん	1c ALL 速、必ずタン無し
8 ネビュラスレイ	2,786,360	順番まち破りは初刑! 井田元氣? 5面失敗	1c ALL EXクリア 連続
9 バグダッド	21,883,010	250cc、小川君かもち	1c ALL Cタイプ 連続
10 狼狽伝説スペシャル (不知火 舞)	2,309,300	穴埋めスコア MSR	1c ALL 連続 ALLP×30

ゲームピアチャンス国分店 ☆0(10)
鹿児島県国分寺中央3-12-37 ☎(0995)47-8457

GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1 極上ヒロデウス (シキエル)	1,634,300	妻子持ちゲーマー君 (HYUの弟)	SP面 3面だけで40万点勝ち
2 極上ヒロデウス (ひかる)	414,800	AGC-排他少年(?)	5st
3 極上ヒロデウス (ツインビ)	332,000	AGC-某学校の給末君	4st
4 極上ヒロデウス (ベント)	378,900	AGC-その薬酒はやめろ6野!!!	4st
5 クイズ世界はSHOW by ショーバイ	690	AGC-下降線〜高	
6 コラムス	4,943,583	AGC-ヤンキー野郎は黙れと早!!!	L133 M930
7 パーチャファイター (ワルフ)	1'08"35	D. MAHARAPAR	1c ALL あと20秒
8			
9			
10			

すばらしい本屋さん82軒

ゲームストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

- 旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目2
☎0166-26-6100

東北地方

- 鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
- BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
- ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
- 蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

- 好文堂芸夢コミュニケーション
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
- A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
- アルファスポーツ
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
- 文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4-7-5
☎0273-63-5961
- ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
- ブックラザみしま
千葉県習志野市久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-83-4899
- 文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
- 書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
- 三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
- 明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
- ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル1F
☎03-3253-4720
- ラオックス・サ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
- 書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0061
- アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
- まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1

- ☎03-3341-0921
- 博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16 KHビル1F
☎03-3458-1430
- まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
- 三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
- まんがの森池袋店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
- カブリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
- まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
- まんがの森上野店
東京都台東区上野6-18-16上野新高ビル1F
☎03-3633-3411
- 田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエ2F
☎0424-66-0361
- 宮崎書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
- 福家書店町田店
東京都町田市原町6-13-20
☎0427-25-2132
- まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
- まんがの森王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
- まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビル1F
☎0422-45-5431
- 森文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
- ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
- 杉山書店
神奈川県横浜須賀町大滝町1-27
☎0468-22-2224
- 湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
- 静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-26-6316
- 内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
- まんがの森川越店
埼玉県川越市藤田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
- マイタウン栄華堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

- MaCプラザ新潟書房

- 新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

- エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
- 明星書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
- ゲームインプリンス (ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
- 三洋堂本店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
- 正文館ターミナル店
愛知県名古屋市中区千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
- 白樺書房
愛知県名古屋市中区東区藤ヶ丘164
☎052-771-5208
- ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市中区白子西1-515
☎052-805-2535
- 精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
- WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノノ70-1
☎0532-64-2345
- サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
- ファミッ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
- ファミッ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5687
- ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
- ヴィレッジ・ヴァンガード 7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

- オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
- 麗々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三條上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
- ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日日出花2-7-18
☎06-461-2321
- ブックスオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
- 麗々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294

- 麗々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
- わんだーらんどなんぼ店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
- 高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
- 高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通り3-4-6
☎0722-45-4152
- BOOKSトルバイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
- ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
- 旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
- ブックプラネット 柏原店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

- サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
- コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
- ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
- 南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポポロ街2F
☎0886-53-5014
- 福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
- ブックイン高知
高知県高知市旭駅前18
☎0888-25-3525

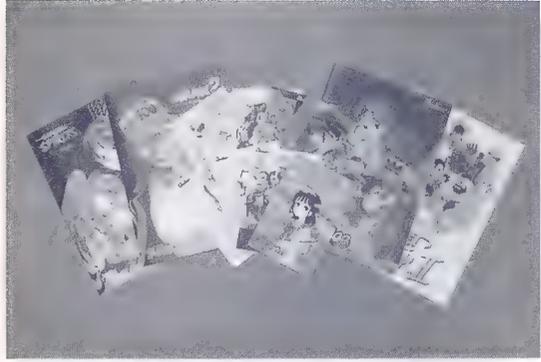
九州地方

- 福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビル1F
☎092-721-8267
- 九州ソフト開発パーティ (ゲームセンター)
福岡県福岡市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
- ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
- アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

夏のポストカード&ノートプレゼント
フェアのお知らせ

お客様各位

暑中お見舞い申しあげます。
商売一筋 新声社営業部一同



これが豪華なプレゼント!!ポストカードカノートがもらえる。

※プレゼントの数には限りがあります。お早めに。

拝啓 いかがお過ごしですか。
この夏も大イベント、第7回ゲームスト杯争奪チャンピオンシップ、サムスピ大会が開催されますが、準備はOKですか?
スーパーコンボしたくなるスーパーストII増刊や、思わず「波動拳」と叫ばずにはいられないくなる、スパIIXヒデオはご覧になりましたか?あ、そうそう「ストII波動拳の謎」は、ご存じでしょうか?これを売れば、今までの疑問が解けますよ。

コミックゲームストを忘れてはいませんか?最近、続々とコミックスがでてきます。本誌ともども忘れないでください。

ソンはさせませぬ

ところで、ゲームストバックナンバーの店「すばらしい本屋さん」に、最近ご無沙汰という方、顔を出してみてください。

いいことがあります。
①まずゲームスト本誌、増刊号、傑作コミックスがずらりとそろっています。

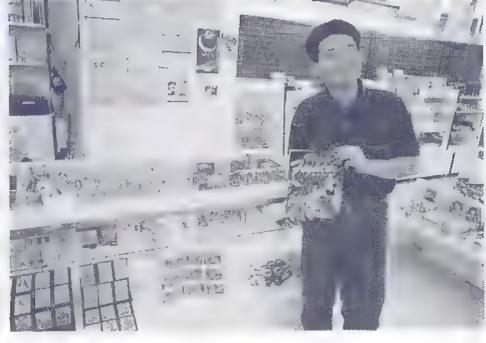
②8月末までに、お買い上げくださったお客様に、ポストカードかノートどちらかをプレゼントします。

以上、いろいろ勝手なことを言いましたが、「すばらしい本屋さん」へ、ぜひぜひおいでください。お待ちしております。
敬具

今週のすばらしい本屋さん

神戸市中央区三宮町
ジューンク堂書店
漫画倶楽部三宮店

「神戸の名所を覚えてもらえますか」「何や観光に来たン?そやねエ。まア、色々あるけど、やっぱりきわめつきは漫画倶楽部三宮店やね。神戸の中心三宮で、コミックが常に二万冊以上あるってのはただモンやないね。アニメのビデオやCD、ゲームの攻略本もあるし。何ととってもゲームストのグッズやバックナンバーを置いているのが嬉しいね」「ずいぶん詳しいんですねエ」「実は僕、その店員やね!!」



こいつが噂の陽気なゲーム担当者だアツ!!

「すばらしい本屋さん」
になりたい書店様へ

ゲームストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様は「一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。」

担当 営業部 加藤剛
TEL 03(3333)0000

GAMEST

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲームストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんへ直接買いに行く、②近くの本屋さんに注文書(P136についているハガキに欲しいNoを記入)を持っていく、③東京、大阪の④屋に直接買いに行く(場所はP105参照) など数パターンある。全号収集した素の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!!

- No.38 ('89年11月号) 500円 ダライアスII
- No.44 ('90年5月号) 500円 AOUショー'90
- No.47 ('90年7月号) 500円 パロティウスだ!
- No.48 ('90年8月号) 500円 パロティウスだ!
- No.49 ('90年9月号) 500円 雷電
- No.50 ('90年10月号) 500円 タークシール
- No.51 ('90年11月号) 500円 マジックソード
- No.52 ('90年12月号) 500円 AMショー'90
- No.53 ('91年1月号) 500円 U.S.ネイビー
- No.54 ('91年2月号) 500円 ゲームスト大賞
- No.55 ('91年3月号) 500円 ドラゴンセイバー
- No.56 ('91年4月号) 500円 ストリートファイターII (以後ストII)
- No.57 ('91年5月号) 500円 AOUショー'91
(付録) ゲームCD&ビデオオールカタログつき
- No.64 ('91年10月号増刊) 1000円 増刊 ストリートファイターII
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.77 ('92年9月号増刊) 1200円 増刊 ストリートファイターIIダッシュ
(付録) ストIIダッシュポスターつき
- No.81 ('92年11月号増刊) 1200円 増刊 1991オールカブコン
(付録) かきおろし巨大ポスターつき
- No.84 ('93年2月号) 550円 第6回ゲームスト大賞
(付録) CAPCOMポストカードブックつき
- No.85 ('93年2月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.1
- No.87 ('93年3月号増刊) 1200円 増刊 ギャルズアイランド2
(付録) 春麗 豪華ポスターつき
- No.90 ('93年5月号) 530円 AOUショー'93

- No.91 ('93年5月号増刊) 1200円 増刊 銀狼伝説2
(付録) 大猿正己かきおろしポスターつき
- No.93 ('93年6月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.3
- No.94 ('93年7月号) 530円 ワールドヒーローズ2
- No.95 ('93年7月号増刊) 980円 増刊 最新格闘ゲーム
- No.96 ('93年8月号) 550円 ワールドヒーローズ2
(付録) 美樹本晴彦マクロス 特大ポスターつき
- No.97 ('93年9月号増刊) 580円 増刊 コミックゲームストvol.4
- No.99 ('93年9月号増刊) 1200円 増刊 ワールドヒーローズ2
(付録) 遊べるマッドマン特大ポスターつき
- No.102 ('93年11月号増刊) 1280円 増刊 サムライスピリッツ
- No.104 ('93年12月号増刊) 980円 増刊 最新格闘ゲーム2
- No.105 ('94年1月号) 550円 龍虎の拳2
- No.106 ('94年1月号増刊) 1280円 増刊 銀狼伝説スペシャル
- No.107 ('94年2月号) 550円 第7回ゲームスト大賞
- No.108 ('94年2月号増刊) 1280円 増刊 スーパーストリートファイターII
(付録) スーパーストII特大ポスターつき

- No.109 ('94年3月号) 530円 龍虎の拳2
- No.110 ('94年3月号増刊) 450円 別冊 ゲームスト最強ゲームはどれた!?
- No.111 ('94年4月号) 550円 スーパーストリートファイターII X
- No.112 ('94年4月号増刊) 1280円 増刊 ギャルズアイランド3
(付録) ギャルズカレンダーつき
- No.113 ('94年5月号) 550円 AOUショー'94
- No.114 ('94年5月15日号) 500円 スーパーストII X
- No.115 ('94年5月15日号) 1280円 増刊 龍虎の拳2
(付録) SNK特大ポスターつき
- No.116 ('94年5月30日号) 500円 極上パロティウス
- No.117 ('94年5月30日号) 1280円 増刊 パーチャファイター
(付録) パーチャファイターフルモーションポスターつき
- No.118 ('94年6月30日号) 500円 極上パロティウス
- No.119 ('94年7月15日号) 550円 スーパーストII X 大会
- No.120 ('94年7月15日号) 1280円 スーパーストリートファイターII X
(付録) スーパーストII Xポスター
- No.121 ('94年7月30日号) 550円 ヴァンパイア

次号は
7月30日発売!

ゲームスト⁸/30・⁹/15合併号 予告



本格攻略スタート! ヴァンパイア カプコン

次号は夏休み合併特大号だ。8月15日号は残念ながらお休みだけど、その分内容は濃いぞ。今号から引きつづきスクープの連発だ。その上特別付録までついてきちゃう。買って損はさせぬ。

連発! 特大スクープ!!

最新SNK格闘ゲーム キング オブ ファイターズ

SNKの新作格闘ゲームがついにベールを脱ぐ

タイトーの最新格闘ゲーム カイザーナックル

タイトーがついに対戦格闘ゲームを発表だ!

新システム満載

痛快ガンガン行進曲

ADKの新作をガンガン解析!

特別付録 夏休み自由研究の本

表紙はなんと椎名へきるちゃん!
日ごろ、なにげなくプレーしているゲームもよく考えると知らないことが多いはず。インカムって? スプライトって? そんな疑問を一発解消。

8/30・9/15合併号 特別付録付き

特別定価 550円

基板格闘! 通販のシステムⅢ!!

まずは在庫リストを見てネ → とにかくお電話クダサイ → ご予約後は早くて確定銀行振込

★リスト請求の方法

- 〒(80円切手同封)でもFAXでもけっこうです。どちらの場合も、お名前・ご住所・お話しのできるTEL番号を忘れずに。
- 2回目からは定期的に郵送します。

よし、リストだ



★在庫の有無と価格を確認してください

★気に入ったら予約してください
ればいいので、お気軽にお問い合せください



もしもし

★基板の代金+送料をお振込ください

- 送料は地域によって異なるのでお尋ねください
- 振込手数料はご負担ください
- 全国の銀行からでも振込できます
- 振込確認次第すぐに基板を発送します



★今月のビックリ特価品(7/15~7/29)★ (これはごく一部です。ぜひリスト請求してください)

アウトゾーン.....¥15,000	ストIIダッシュターボ.....¥15,000
あしたのジョー.....¥5,000	ダンプ松本.....¥8,000
1942.....¥8,000	ブロンディア.....¥20,000
おいしいパズルはいりませんか.....¥8,000	ブロックカーニバル.....¥8,000
ガンフロンティア(F2).....¥35,000	ボンジャックツイン.....¥20,000
クイズ人生劇場(F2).....¥15,000	お雀子クラブ.....¥3,000
グランドクロス(P付).....¥10,000	ダイヤルQ2.....¥5,000
サイレントドラゴン.....¥20,000	サイコソルジャー(海外版).....¥55,000
スーパーピンボールアクション.....¥10,000	スーパーストII(海外版).....¥50,000
スーパーワスタ'93激闘版.....¥25,000	チェルノブ(海外版).....¥30,000

24時間営業
年中無休



きゅ〜

システムⅢ

〒451 名古屋市西区枇杷島4-26-8-102

TEL/FAX(052)523-4432

ご予約後のお振込は
東海銀行 浄心支店 ▶ 普▶1088974「システムスリー」まで
電信で! 注)表示価格に消費税は含まれていません。

論

多様なゲームの必要性

石井せんじ

対戦格闘 だけではないのか?

最近では、アーケードゲームと... 対戦格闘ゲームというイメージが強い...

が少ないコンピュータに比べ、奥が深いとも言える。だが、ビデオゲームの最終形態が対人戦だと、私は考えない。

ドゲームに存在した。古い話になるが、そもそもファミコンが発売される前からアーケードゲームはあった...

のまま変わらないので、さらに短い時間で終わってしまうゲームが望まれるようになってしまふ。早く終わっても満足できるゲームを、という要求が対戦ゲームを生み出した...



●前号から始まりました、スーパーストIIエックスの究極対戦コーナーはいかでかでしょうか。自分はダルシムの担当ということで...



●最近家に帰る機会がへったような気がする。おかげで、今どんなTVが面白いのかもあまりわからない。しかし、以前よりも少しだけ、深夜番組を見るのが多くなったので、夜中にやっている洋画が気に入ってしまった。



●今号の常識一言。郵便料金が不足していると、受取人が払わされる。しかも不足料金だけでなく、手数料まで取られるので非常に損した気分になる。



●いやー、すっかり「ときめきメモリアル」にハマっちゃって他のゲームは眼に入らねえ状態(ダビスタはやってるけど)。編集部内(一部)でも空前の盛り上がりを見せ、増刊の話まで持ち上がる始末(大ウソ)。



●コンスポのスケジュールですが、○はどーでもよくて△は布石、×はかなり無理クサイ、ということ。女からの誘いは当然無視だよ。



●今回のパロのスペシャルステージの攻略は苦勞しました(協力:大船のみなさん&いなりん&FUSマークII)。攻略用にスペシャルまでの1コインクリアをビデオに撮ったのだけれども、撮影にまるまるひと晩かかってしまった。



●ADK特集の原稿作成にあたり、ゲーム博物館を訪ねることができました。店内に入ると、まるで10年前にタイムスリップしたかのような感覚に陥り、すっかり童心に帰ってしまいました。



●パーフェクトIVの仕事が終わったかと思っていたら、次には楽しい楽しいADK特集が待っていた...。久々のメーカー特集である。前のデコ特集では投稿者だった自分が、こうやって特集記事を担当しているわけだ。



●極上パロはなんとが「こいつ」でALLクリアすることができた。「ツインビー」はちょっと...。今はプレテターをやっているのだが、女キャラ愛好家としてまず「リン」をクリアしたので、次はプレテターの2人かな?楽しそだし。まあもう1人はやらないでしょう。でも、秘かに今一番気に入っているのが、「マジカルエラー」をさがせ。出回りが悪いのが悲しいが、かなり楽しめます。(次はイチダントアールに期待の、女キャラ愛好家:いなりん)

多様だからこそ 発展する

しかし、アーケードゲームは時間単位でインカムを稼ぐことが大事になってくる。インベーター以来1プレイ百円

さまざまなジャンルのゲームを成り立たせるように、大きな枠組みを考え直す時に来ているのではないかと、思う今日この頃である。

表紙の裏をとれ

やはりアクリルに、おつゆは合わない。色がどんどん濁ってしまふのだ。S.N.Kのイラストの人みたいにメーカー系パステル(予想)もやってみようかな?

■待ってー、もうひとつこと 最近、首都圏のゲームセンターで、古めのゲームを設置する店をよくみかけるようになってきました。

GAMEST 8月15日号

■平成6年8月15日発行 第9巻10号通巻122号 ◆編集 石井せんじ APAPA するする FRS-N.O C-LAN 塩原利康 古葉美一 藤原ひさし...

今日は一気に「氷の惑星」と「潮の惑星」を攻略だ!

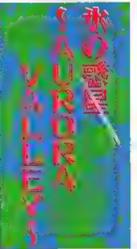
TOP HUNTER™

BODDY & CATHY

© SNK 1984

そろそろボーナスステージも難しくなってきたぞ。
キミはどこまでパーフェクトをとれるかな?

担当: GED 協力: The まっちゃん



さすが氷の惑星だけあって地面のいたるところに氷が張っている。雪が積もっているところは滑らないが、地面が凍っているところは足元がツルツル滑る。歩き始めると急には止まらないので慎重に進んでいこう。

●スタート直後の氷地帯
まず、スタートと同時に右からビヨンビヨン飛び跳ねてくる敵を3人倒した後、さらに進むと手前と奥のラインの右からソリに乗った敵がやってくる。

上に乗っている敵を倒しても、ソリに突進されてダメージを受けてしまうので、しゃがんでソリのほうを先に壊すように。ここは、覚えてないとダメージを受けやすい所なので要注意だぞ。

●氷柱地帯
ソリに乗った敵を倒すと目の前に浅い川があり、水中からシャキーンと飛び出してくる氷柱を壊しつつ進むことになる。

氷柱が立つ場所は、事前に水滴がボチャボチャ落ちて水しぶきが上がっているので、簡単に予測することができる。氷柱は、壊してもまたすぐに出てくるので長居は無用だ。さっさと川を渡ってしまおう。

川を渡って、奥のラインを進んで行けばパワーアップとロボ・ビークルを取ることができる。パワーアップを持った敵を見てから奥のラインに移ろうとしてももう遅いので、川を渡ったらすぐに奥のラインへ移ること(写真1)。

ビークルに乗ってスンスン進んで行くと、つり革がぶら



(写真1) ここまで来てしまうと天井がジャマで奥のラインに行けないぞ。

下がっている。1本目はタイム、2本目はジュエルが出るぞ。

●2本目のつり革のあと、右に見えている雪玉の前まで進むと左から敵が出てくる。雪玉を先に壊してから倒しにいく。

●罠男地帯
雪玉を壊し坂を上ると、そこには罠男(ワ)が待っている。ここは写真2のようにトゲの上でしゃがんでパンチを連打していれば大丈夫だ。

万が一、ここでビークルに乗っていない場合は、トゲの左側から奥のラインへ移る。トゲに触れてもダメージを受けない(乗ると受ける)のでトゲの方向にレバーを入れてばなしで奥へジャンプしよう。

罠男を一人倒すと、残りの2人は逃げて行ってしまふ。「コリアー」待たんかいなどと

思いつつその後を追いかけたいけど...

いるじゃありませんか。デカイ奴まで(写真3)。

まず、小さいヤツが体当たりで突進してくるのでパンチを連打して倒す。すると、今度はデカイヤツがジャンプしてくるので、こっちも垂直ジャンプパンチで迎え撃つ。このジャンプのタイミングさえ



(写真2) ロボビークルならトゲの上に乗っても大丈夫。オラオラ!



(写真3) 「ウチの子を可愛がってくれたそうで...」ア、いや、それは...



つかんでしまえば楽勝だ。雪男を倒したら、ぶらさがっている丸太の上のアイテムを回収する。一番上のほうにはパワーアップがあるので、ビークルから一度降りて取ってこよう(写真4)。



(写真4)ビークルから降りて丸太の上へ上る。

アイテムを取ってちよつと進むと、また2ライン移動ができるようになるので、ここで奥のラインに移る。手前のラインを進むとソリに乗った敵が2回来るので注意しよう。奥のラインは背景の壁から敵が飛び出して来るが、知っていればなんてことはない。冷静にたおそう。ここまで来てボカミスはつまらない。ここに限らず敵の出現場所はきつちり覚えよう。めさせパーフエクトー

●鉄球兵士×2
ボーナステージを出て先へ進むと、鉄球をフンフン振り回す兵士2人が行く手を阻んでいる。

こいつらにはビークルのパンチは届かないし、飛び道具はいつさい効かないが、ビークルを降りてパンチで攻撃すれば楽に倒すことができる。兵士の鉄球が届かないギリギリの場所から手を伸ばせば(写真5)。



(写真5)このくらいの位置から、兵士の攻撃と同時に腕を伸ばそう。

2人とも倒したら、木の上にあるアイテムを回収しつつ進むのだが、道の下真ん中にでーんと置いたある大きな雪ダルマには敵が隠れているので気をつけてくれ。



自分もビークルに乗ってれば問題ない。ギリギリ届くらいいの間合いでパンチを連打しているだけで勝てるぞ(写真6)。

ボスが画面外にビークルを乗り捨ててしまわないように注意しよう。

ボスがビークルから降りても、こっちはビークルで接近戦を続けるだけだ。戦法は変わらないぞ。もし自分の乗ってきたビークルが壊れても、ボスの乗っていたやつがあるので大丈夫。



(写真6)あまり画面端で攻撃すると、ビークルに乗れなくなっちゃうぞ。



(写真7)反対側のラインで跳んでくるのを待つ。基本だね。

エイで戦う。とにかくビークルを奪うまでは慎重にこころ(写真7)。



スタートしてすぐ、坂を上ったところの地面には爆弾を投げてくる敵が隠れている。目の前の地面がモソモソ動いていたらそこから出てくる。しゃがみパンチ連打で



(写真8)しゃがみパンチ連打していれば出現と同時に倒せる。

出現と同時に倒してしまおう(写真8)。手前と奥のラインにそれぞれ3人ずつ配置されているので、どちらか片方の3人を倒してしまえばあとは安心だ。

●ヨロイ兵士地帯
巨大なハンマーを持ったヨロイ兵士たちは動きが鈍いので、目の前まで一気に進んでパンチ連打でOK。すべる床がこわい人は、遠くから飛び道具を撃つたり手を伸ばして攻撃してもいいだろう。こいつらは3回攻撃を受けるごとに転び、2回目のダウンで倒すことができる。2人組のうち片方を倒すと、残ったほうは自分と同じラインに跳んでくるぞ(写真9)。

このすぐ後にもう1組いるが、同じようにやれば大丈夫。2組のヨロイ兵士を倒したあとつり革が見えているが、もうちよつとスクロールさせてソリに乗った敵を倒してこれを引っ張ろう。4本のつり革があるところは、奥の左以外はみんな大丈夫。



(写真9)反対側から跳んでくるヤツに気をつけよう。

夫だ。

●砲台
凍った床が終わり雪の積もった地面が見え始めたら、奥のラインへ移動する。そして一気に坂を駆け下りたら、ジャンプしてアトミックボムだ(写真10)。これで砲台を壊してパワーアップを取ることができると。

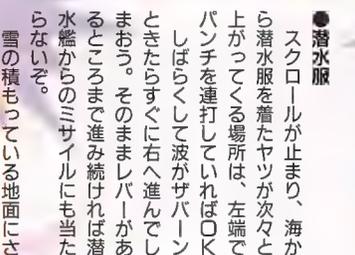




(写真10)坂を下り終えた瞬間にジャンプしてアトミックボムを降中にA。



しかし、少しでも砲台を画面にだしてしまえばノーダメージで取りに行くことができなくなってしまう。覚えておこう。
パワーアップを取ったら、手前のラインに下りて食べ物と銃を取る。そして右にいる雪男と対決だ。だが、手にしている銃を全弾当てて、使い終わった銃を投げつければ終わり。簡単だ。
雪男を倒したら手前のラインにソリが2回来るので気を付けよう。



●潜水服
スクロールが止まり、海から潜水服を着たヤツが次々と上がってくる場所は、左端でパンチを連打していればOK。しばらくして波がザパーンときたらすぐに右へ進んでしまおう。そのままレバーがあるところまで進み続ければ潜水艦からのミサイルにも当たらないぞ。
雪の積もっている地面にさ

このあと手前のラインにソリが出現
しかかるところ、海中からパワーアップを持った敵が現れるのでしっかりと取っておこう。
●ロボ・ビークル
陸に上がり手前のラインを進んで行く、奥のラインにビークルが下りてくる。
自分は手前のラインで待つて、こつ側へ跳んできたところを攻撃して右にある段差の下へ落としてしまえばいい。あとは待っているだけで戦わずしてビークルを奪うことができるのだ(写真12)。
ここで画面に見えているつり革は、トラップなので無視して行こう。



(写真12)つりやらのライン移動しようとして壁にぶつかっているらしい。

坂を上りきった所の地面に爆弾を投げる敵が隠れているので、しゃがみパンチ連打で倒してしまおう。
このボスには、
①水をばらまく。
②真下にレーザーを撃ちながら移動する。
と2種類の攻撃がある。地面がモソモソ動いているところに注目し、ボスが出てきたところを攻撃するわけだが、このときボスが空中高く飛び上がって②の攻撃がきたり(写真13)、体中にトゲの生



(写真14)遠くから飛び道具を出てれば、ソールに乗ってなくて大丈夫。

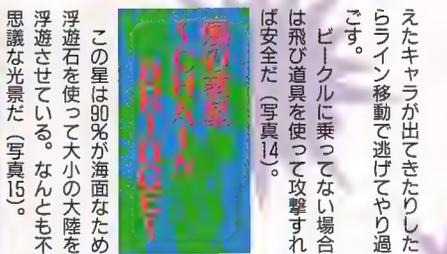


(写真13)空中に飛び上がったレーザーを撃ってくる。さっさと逃げよう。

えたキャラが出てきたりしたらライン移動で逃げてやり過す。
ビークルに乗ってない場合は飛び道具を使って攻撃すれば安全だ(写真14)。



(写真15)空中に遊遊している大陸から滝が流れている。幻想的な風景だ。



この星は90%が海面なため浮遊石を使って大小の大陸を浮遊させている。なんとも不思議な光景だ(写真15)。

●ボータスステージ入り口
スタートしてサコを倒しつつ進むと、上から大きな送風機のようなマシンに乗った敵が降りてくるが、飛び道具やパンチで楽に壊せる。
パワーアップを持った敵が出てくる場所に2本のつり革がぶら下がっているが、手前のやつはトラップ。
そして奥のラインの坂を上り、木を壊してボータスステージへ。



(写真16)このタイミングをつかんでしまえば楽勝。

●中ボス
中央の砲台に垂直ジャンプで攻撃する。このとき、送風機と反対側になれば風の影響を気にせずに戦えるぞ。
地面に着弾した弾は、左右に爆風が広がる性質をもって





いるが、弾が目の前に着弾したときにジャンプすれば、ちょうどこの爆風をかわしながらの攻撃もできる(写真16)。中ボスを倒したら、道に置いてあるピークルに乗って進んでいこう。

●チェインブリッジ
鎖でできた橋を渡り終わると、奥のラインにクモみみたいなノボットが出てくるが、こいつの頭部は爆弾になっているので、ピークルで踏みつけにいったりしないように。パラシュートで降りてくる敵を捕まえておいて、こいつにぶつければ楽に倒せるぞ。その後に出てくるアルマジロみたいなやつは、さっさと倒してしまえば何とことはないのだが、しばらくノボットと見ているとスルドイ体当たりをしてくる。どうやらただのアルマジロじゃないらしい。



(写真17)パワーアップしていれば、一撃で壊せることができる。

●岩石地帯
このあと、パワーアップを持って敵が出てくると同時に上からつり革が4本下りてくるが、ここは毎回アイテムやトラップの位置が違うのだ。ハズレを引くと、つり革はすべて上に引っさまい、か

わりに崖のほうから岩がゴロゴロ転がってくる(写真17)。まあいずれはこの状態にしなければ画面がスクロールしないので、一本目でハズレを引いても気を落とさずに、岩の影を見ながら慎重に進んでいこう。

まず、ボスをピークルから引きずりおろすことから始める。ここでも、ピークルを画面外に出さないようにするところがポイントになる。この要領は氷の惑星のエリアボスと同じのだが、ここは写真18のように爆弾を投下する敵が出てくるのが大きな違い。

だが、爆弾は左側には落ちてこないで、なるべく左側のフィールドで戦うようにしよう。

自分がピークルに乗っているのはパンチ連打で楽勝だけど、乗っていない場合は結構きつい。やはり反対のラインで待つのが基本だが、ボスが遠くにいる場合は飛び道具を使っ



●ハンクライダー
スタートして坂を上ると、右からハンクライダーに乗った敵が飛んできて、爆弾を落



(写真18)ピークルの破片一発でこのとおり。



(写真19)こいつのせいでボス戦が難しくなっている。

てもいだろう。もし、ここでピークルが壊れてしまってもヤケをおこしてはダメだぞ。その破片をボスに投げてみよう。するとボスは一撃でビヨってしまいうので、投げなどでダメージを与えることができるのだ。これを知ってしまえば、多少強引に攻めて壊してしまってもフオーできるぞ(写真19)。



こいつらが出てきたら真ん中よりほんの少し左側で待ち、自分のラインにいるやつだけに注目。1個目の爆弾を落としたり右へGO(写真20)慣れない方は敵のラインを見間違えて当たってしまうこともあるだろうが、ちょっと慣れてしまえば楽に進めるようになるぞ。

●石板地帯
石橋が崩れ落ちて落下したあと、手前のラインには砲台があり、奥のラインには石板



(写真20)真ん中から少し左へ戻り、1発目が落ちたらすぐに右へ進む。



(写真20)真ん中から少し左へ戻り、1発目が落ちたらすぐに右へ進む。

もう誰も止められない！ 炎のゲーマー道



(写真22) あんだ、それは1本目と3本目でしょ。

が邪魔をしている。手前のラインは2つ目の砲台がやっかいなので、奥のラインを進んで行こう。

●ロープで下りてくるヤツら 石板地帯を抜けたら、そのまま奥のラインを進む。

すると右からパワーアップを持った敵が歩いてくるので、遠慮なくたたいてしまおう。このとき、手前のラインを歩いてくるとこいつを逃しやすいため注意しよう。

スクロールが止まり、上からロープをつたって降りてくる敵が来るが、端でパンチを連打していれば問題ない。

こいつらを倒したら、手前のラインに下がっているのだけを引き張る。奥の本はトラップなので無視して進もう。

●ポーンステージ 鎖の橋を渡ったら、奥のラインに組んである木を壊してポーンステージへ入ろう。

つり革が4本下がっているところまできたら、2本目と4本目だけ引いてさっさと進もう(写真21)。



ピクマンの攻撃方法は、大きく分けて2種類ある。

①マイキヤラに近づいてレーザーを発射。後部には普通のユニットのほか、爆弾を落とすユニットが混じっていることもある。

パワーアップを持っていないくても、例によってライン移動を生かして戦えばいいだけ。

中ボスを倒すと、すぐ先にはピークルに乗った敵がいる。こいつからピークルを奪い、ついでに右からくる敵からパワーアップもいたこう。

ピークルは体が大きいので、この先に出てくるハングライダーに気をつけて進もう。

◎一定の場所で止まってレーザー発射。後部はすべてレーザーユニット。初めのほうは①の攻撃しかしてこないで、レーザーを撃たせてからタイミングよく内側に入ってノーマルユニットを攻撃すればいい。ドクロマークのユニットは爆弾を落とすので注意しよう。しばらくすると◎の攻撃もしてくるようになるが、このときは無理に攻撃せずに対側のラインが、画面の端まで逃げてしまったほうがいい。まあ、ここらへんのフローチャートは、写真のほうを見てもらったほうが分かりやすいかな？



(写真23) まず真ん中へ入って待たせろ。



後部ユニットがノーマルか爆弾なら、レーザーを撃たせながらさがる。



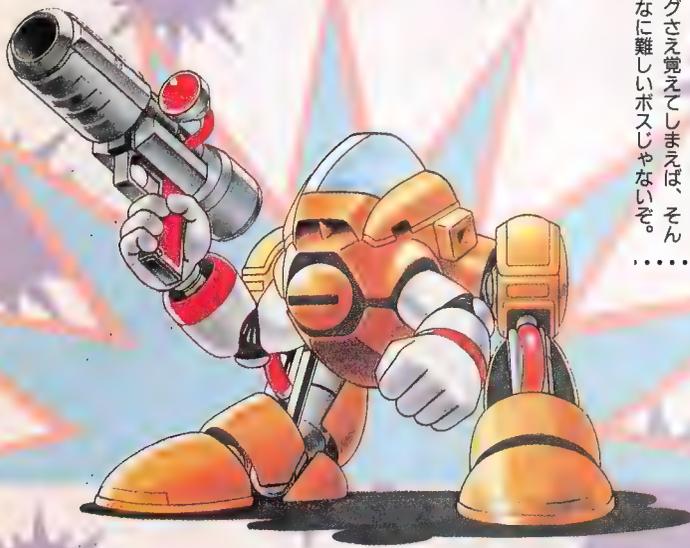
そう、逃げるんです。レーザーの来ない反対側のラインや画面の端に。



後部にレーザーユニットが見えたら、



このボスはピークルに乗っていても力押しで倒すことが

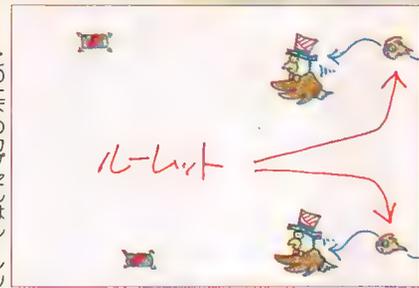


できないので、長期戦を覚悟で戦ってほしい(写真23)。レーザーをくぐるタイミングさえ覚えてしまえば、そんなに難しいボスじゃないぞ。

次回は「火の惑星」へ向かうぞーお楽しみに。



ピークルならザコをつかんで投げよう。本体を貫通して後部のユニットにまでダメージを与えられるぞ。



この上下のカプセルはルレット。

で十分パワーアップできる。ここで上下にショットが出るようになっていないと、あのほうがキツイぞ。

風船ザコ

ザコ編隊を抜けると、間髪いれず風船ザコ×2が出てくる。

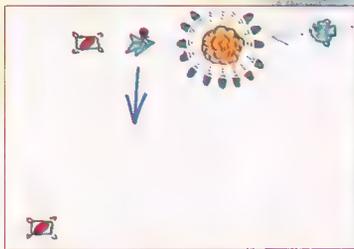
これは4面出てきたのと同じなのだが、撃ち返し弾を撃ってくるので注意だ。

まず、風船ザコの一匹目が上から出てくるので、自機は画面の一番上で待つ。このとき、まだ画面内にルレット



ルレットカプセルの前で待つ。

カプセルが残っているのを、これを取らないようにルレットの前に出してしまおう。で、一番上から少しずつ下になりながら風船ザコを撃ち、撃ち返しが来たら一気に画面一番下まで下がる。



破裂した風船を撃つ。



撃ち返しを避けたら一番下へ。

次に、すぐ下から風船ザコがくるので、今度は逆に下から上に避ける。ある程度撃ち返しを引きつける必要がある。

あとここで注意したいのは、上に消えた注射器が、たまに返ってきて弾に変わることもある。この弾に後ろから狙われてやられることがたまにあるので気をつけよう。

それで、あとは残ったバルで、「赤を一個取る」。ここがスペシャルステージ

中唯一ベルを取るのがパターン化しやすい地点なので、ここで赤ベルを絶対に取る。経験的に8割以上は赤が取れるはずだ。コッは1発撃つごとに、様子を見ながら撃つこと。



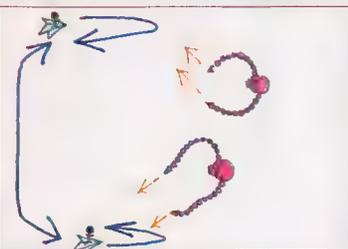
大量にベルがあるので合わせやすい。

タコ触手地帯

この触手地帯は、こいつを使っているなら撃ち切れないということはないだろう。付きならなおのこと。

あとは弾避けだが、避け方のコツは上下に弾をゆさぶること。画面上下の端で少しだけ前に出て敵を引きつける

基本的にはこの動きで、多少のアレンジは必要。



ことだ。図にしてみるとわかってもらえるかと思う。オプシオンハンターは突っ込んでくるタイミングを見切っていれば、こいつの場合さほど問題ない。

あと、菊一文字を一本だけなら、ここで使ってしまったかまわない。残りの2本は、1本は絶対使う場所が決まっています、もう一本は予備のためだ。何とか菊一本で乗り切ろう。

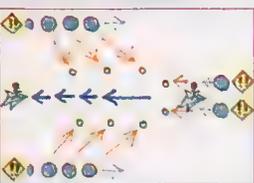


危ないと思ったらためらわず使おう。

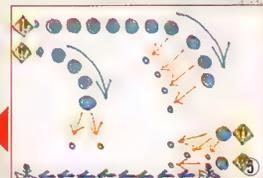
この避けも慣れが必要だ。1コインで来ると弾が速いが慣れてもらうしかない(速いほうが楽という説もある)。

高速ザコ(テトラリン)地帯

ここは図を見てほしい。図のように動けば撃ち返し弾も怖くないはずだ。



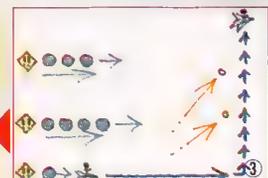
前のザコの弾と一緒にさがる。



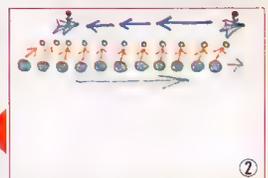
一番下にいれば、一番下の列の弾は真つす撃たせることができる。



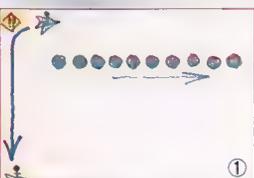
2~3発来る弾の前に出て避ける。



一番下の列を一気に前へ。弾を引きつけつつ上。ザコが2匹寄ってくるので撃つこと。



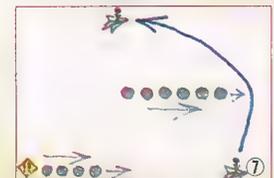
すぐ下の列の弾を引きつけつつ上。ショットは撃たない。



下の列が途切れた瞬間に一気に下までいく。ここからショットを撃つ。



一番上の列を全滅させる。弾を引きつけつつ前へ。



全滅したらぐるっと中央の編隊の前を抜ける。あとは下の列を処理して終了。

編隊の撃つ弾を引きつけつつ画面を回るのがポイントだ。④からの編隊は動きによって誘導できるので、このようなパターンが可能になるのだ。編隊が途切れたところで抜けるのが最初は怖いけど、慣れればこれが安全という



このへんで引きつけつつ待つ...



途切れた瞬間に一気に抜ける!

のわかってもらえぬハズ。くれぐれも抜けるときは弾を撃たないこと。

あと気をつけたいのは、④の最初の編隊を、必ず一番下に出現させること。これは③までをちゃんとパターンしておけば大丈夫。

泡地帯

この場所は、④付きでない、こいつでもキツイかもしれない。

泡の中には、ベルの入ったもの、敵の入ったものがある。このうち、ベルの入ったものは画面の中央寄りで壊してすぐに取ってしまうのが望ましい。なぜなら、シヨットの



ベルは耐久力が低くなっている。注意だ。



ほら来た。

邪魔になるし、あまり撃つと「ベル撃ち返し」が来るのである。

このベル撃ち返しが結構ライバルなので、ベルを取りのめした際には注意すること。

まず、注意すべき所は1回目の後ろから出てくる注射器。3つ目のベルの出る泡を壊した直後に、後ろから上下2列出てくる。

ここは画面中央の真ん中へんで待ち、注射器が近づいてきたら後ろにさがりながら撃つ。覚えてさえいれば問題なくなるだろう。



注射器が来たら...



サッとさがる。

るまでが少しづつしか。しかし、ここはムリせず2本目の菊一文字を使ってしまつてよい。重なりテクを使

2本目を使うのが安全。無理に重なる必要はない。



例えば、最難関モラクに進めるというわけだ。

右下から青いザコの入っている泡が出てきたら2回目の注射器が来る合図だ。

ここはできるだけ前に出て3本目の赤を使用。重なりを使って切り抜けよう。ここがスペシャルステージの最難関。ここさえ抜けちまえば勝ちだ。

ここで2本目の菊一文字を使うのが遅すぎると、3本目の菊一が撃ちたいところで撃てないので、そのころに注意をしよう。

3本目の菊一が切れてなくなつたら、あと少しでこの泡地帯も終わりになる。残った泡はほつておいても消えるのでいま少しの辛抱だ。

カラーボール



3本目の菊一は重ならないとキビシク、なるべく泡に撃ち込もう。

ここも図を見てもらおう

かりやすいと思う。

ここは全部でカラーボールの編隊が5回くるのだが、避け方は2通りしかない。

自機を囲むように大量のカラーボールがくるのを時計回りが、反時計回りの動きで避ける。

と、その前に、ここでスピードを4速に上げておくこと。

ここでうまくスピード4速を取るには、泡のところでカプセル調整をしておかなければならない。

それにはまず、泡に入る前の段階で、パワーもしくはミサイルを付け、パワーカプセルを持っていない状態で泡に入る。



テトランの残したカプセルでパワーアップできればベスト。

そして、泡のところでカプセルを1個だけ取る。

注射器の出すカプセルで合わせるのが結構確実である。パターンがくずれても、泡でパワーとカプセル1個と頭の中に入れておけばよい。菊一を使っている間に考えよう。

取りすぎて2個カプセルを取ってしまったら、ミサイルがまだならミサイルを取ることでフォローできる。この4速を取るのには、カラ



赤を使いながら入キを見て回収しよう。

1ボールを避けやすくするため、必ず取らなければならぬわけではない。

3速で避けられないことはないのだが、タイミングがとりにくいのちよっと。4速なら見てから間に合うのでかなり余裕だ。



4速ならこれが見えてからでも十分間に合う。

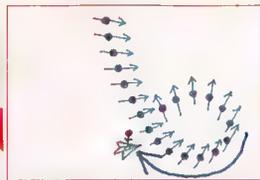
例によって1個だけカラーボールが飛んできたら始まりである。



カラー板夫 Jr. を抜ける。



上からくるカラーボールまで避ければOK。



そのままぐる一つとまわって…



上からまわって避ける。



まず前からくるカラーボールを…



5回目は時計回り。以上。



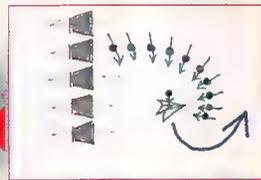
4回目、反時計回り。



3回目のカラーボールは上から時計回り。



2回目のカラー板夫 Jr. も下を抜ける。



抜けてすぐに2回目ぐる。今度は下からまわる。逆回りになっただけだ。

ここまでくればもう勝ったも同然。あとはクリアをおがむまで。
このカラー板夫 Jr. は、1枚だけ耐久力の低いヤツがまじっているのだ。
ショットを当ててみれば分かるのだが、よく見ないと分かりづらい。しかし、こいつWAYの前では敵じゃなく、適当に撃てれば破壊でき

カラー板夫 Jr. ×7枚地帯

で、最後の3、4、5回目だ。連続で出てくるのです。やい対応が必要。
時計回り、反時計回り、時計回りと連続で回ろう。3速はキツイが4速なら楽勝。

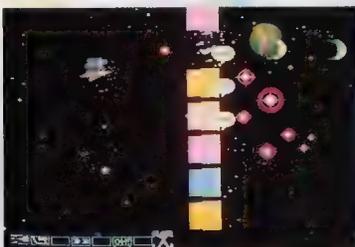
これは知ってるお得意な夜。一番下だ。



1回目は、画面のやや右下寄り待ち、来たら正面のカラーボールを上へ避けて、そこからぐるっと時計回り。
抜けたらカラー板夫 Jr. の下を抜けて、2回目。
2回目はさっきと逆まわりになるだけ。間違えない限り死ぬことはないだろう。
2回目あとのカラー板夫 Jr. だが、これも実は画面の一番下を抜けることが可能なのだ。知っていると楽である。

ザブ地帯

撃ち返し弾。これにやられたら悲しい。



ただ一つ注意するのは、撃ち返し弾。破壊するが同時に1発だけ弾が出るのでちゃんと避けよう。

さて、ここはスピード4速

左下から反時計回りでまわろう。ノンスティックOK。



にさえなっていれば、画面の外周を撃ちながらぐるぐるまわってるだけでかわせる。まわる方向は反時計回り。はっきり言って超楽勝。よそ見でもしながらギャラリにアヒールしましょう。



壊れるカラー板夫 Jr. は16発の耐久力。



の順である。
個々のかわし方だが、誘導ミサイルは前に出て引きつけながら壊せばよい。撃ち返しはさがって避ける。
ミサイルは前に出て引きつける。

ボス ペンタロウX

で、右上から一番上を左に抜けるときだけ、ちょっとザブを引きつける必要がある。引きつける位置は右上よりちょっと下の位置。
でもここはやはり4速を取った状態で鼻歌うたいながら抜きたいところ。

ついにやってきました最終ボス、ペンタロウX。でも激弱。
まず、コイツ(コイツ)と言っても、こいつのことは(の)攻撃パターンから。

- 誘導ミサイル
- 火炎放射
- レーザー
- ザコペンギン
- 体当たり
- 最初に戻る

火炎放射は当たるほうがムズかしい。なんなら左上にさがっても可だ。
レーザーは目から出すので、真正面に向かって撃たせればOK。
ザコペンギンがちょっと問題。腹から出てくるので、腹がひらいたら速攻で撃ち込もう。



このザコペンギンだけ撃てよう。

撃ち返しを避けるあまり、ザコペンギンを撃ち逃してしまつ場合がある。こうなつたら、次にくる体当たりを画面の上のほうで待っているとよい。後ろからザコペンギンが戻ってくるのでそれを下にかわす。
体当たりは上段前からと



後ろからザコがきて、次にペンタロウXが突っ込んでくる。下に避ける。



1発だけける撃ち返しをさそう。

段後ろからがーセットになつているぞ。覚えよう。
2回目の火炎放射のあたりまでねばつていれば倒せるだろう。

最後に、気をつけなくてもいいが、ペンタロウXが爆発すると、1発だけ撃ち返し弾がくる。

コマンドで特別プレゼント

えーと、文章ではなんとも伝えにくいスペシャルステージ。このページを読んでそのままわからない人もいることだらう。

そこで、この攻略記事作成用に撮影した「1周ノーマス



ワンダフル!!すばらしい。

クリア&スペシャルステージ「1コインクリア」のビデオを何名かの人にプレゼントします。どのくらいスペシャルステージをクリアしたいのかを書いて応募してね。

A級シューターおことわり 初心者を送る 復活講座

とりあえず海ネコスステージから交通標識ステージまでの復活パターンを送ります。

担当：いなりん

ひかるちゃん

ここでは死んでしまうと嫌な場所をいくつか取り上げてその復活パターンを書いていこう。その前に、キャラ別に復活時のパワーアップは何が一番最初に取るのがよいのかを書いておこう。

ビックバイパー、タコ、ツインビー

この3キャラは基本的に一番最初にオフションを取ろう。ただ、場所によっては多少変わってくる。

ミカエル、こいつ

この2キャラはそれぞれラウンドショット、こいつWAYをまず取る。そのあとはパワーアップを取ろう。

ペン太郎

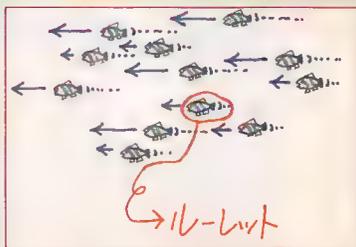
まず猫戦艦のところは、スプレッドから。おかしステージはオフションから。交通標識ステージは追い越し禁止を抜けるまではダブルから、そのあとはオフションから。SDボスステージはオフションから。うさぎステージとデイスコスステージはダブルから。

海ネコスステージ

猫戦艦の前

ここはたくさんパワーアップがセルが出るので、うまくパワーアップしていこう。なお、この中には一つだけレレットカプセルがまざっている。図を載せておくので覚えておこう。

まず下にいるカニを2匹倒して、上について赤い魚を倒してパワーアップする。そし



カプセルを持った魚たち。

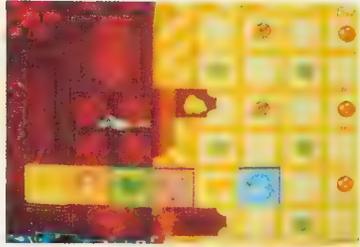
て猫戦艦の下を抜けるときは、おなかに付いているハッチを壊しておこう。

おかしステージ

このステージは6/30号のマップと併せて読んでもらうと、よりわかりやすいだろう。

入り口

3匹ひと組のひよこに注意して、まず上の壁に付いている砲台を崩す。そして真ん中の入り口について上下の壁に付いている砲台を壊し、キーキの中のいちごを一個壊して急いで戻って上の入り口に行く。すると、この上の入り口のキーキの中の一個目のいちごがヘルなので、4発撃ち込んで



この位置のいちごがヘルになる。

で青ベルを取る。そして、前からくるケーキカットペンギンが画面左端にくるべからいで使おう。

中盤

すぐにケーキを抜けて広い場所に行き、コンペイ・トムを倒す。そして上にいるイーグルサブJr.を撃ちにくいのだが、このとき上の壁に付いている砲台を見せないよう、あまり上にスクロールさせないようにする。

イーグルサブJr.に9発撃ち込んでおいて(頭の当たりが3回出る)、なるべく画面左でひきつけて撃って倒す。その



ひきつけてイーグルサブJr.を倒す

あとは弾を撃たずに画面の一番左で待ち、イーグルサブJr.の出したベルが流れてきたら、緑ベルを取る。

緑ベルを取ったら下のほうに行き、グリボン、スキップ、B-Gマロンディーを倒す。そしたら上からくるモグラを倒しながら、写真Aのあたりのばくだんを壊しておこう。

交通標識ステージ

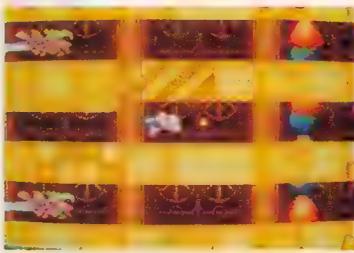
前衛

まず3匹ずつくる注射器を上、下と倒す。そのあと右から5匹くる注射器を倒して下にさがり、右下から5匹くる注射器を倒す。

このなかに赤い注射器が2匹いるのだが、この2匹目がベルになるので4発撃ち込んで青ベルを取ろう。そして右からちゅちゅキャラアがきて

終盤

始まったら弾を撃ちながら前に出て、正面のケーキカットペンギンを倒す。このとき弾を出されるが、無敵状態のうちに重なって消しておこう。



この弾を無敵状態で消そう。

そして正面のばくだんを壊した頃、前からケーキカットペンギンがくるので、弾を避けながらカプセルを回収する。このとき少し上のほうにベルが出るので、一度上にいったらベルを撃ってからのカプセルを取りにいそ。また上に戻ってベルを撃ちながら3回回るとケーキカットペンギンをやりに過ぎて、ボスで緑ベルを取ろう。

このとき、上の編隊は無視してもよい。

中から弾入瓶が出たら、なるべくひきつけて青ベルを使おう。これで2匹目のちゅちゅキャラアから出てくる弾入瓶を、ある程度巻き込むことができる。

後ろから敵くる地帯・その1
前から2匹くる敵を倒してカプセルを回収して、画面左の真ん中の高さで弾を避けながら、前からくる少し大きい敵に撃ちこむ。画面左の上下から2匹ずつ出てきた敵がUターンしたら、少し上下に動いて倒す。

そして画面左の上下から出てきた、先頭が少し大きくなって後ろに4匹サコがいる編



この上下についての障害物が目印。

後ろから敵くる地帯・その2
前からくるカプセルを持った敵を4匹倒して、真ん中の高さを右からくる大きい敵を倒す。このとき画面左の上下から出てきた弾を、なるべく

このベルが類あみの網。
止地帯をベルパワーでしのごう。



画面左の真ん中あたりで避ける。そして写真Bの画面真ん中のほうにいる編隊が画面左から出てきたら、少し上にあがって弾を避ける。

このあと上下に障害物が付いている所の先に、カプセルを持った敵が2匹いる。この2匹目がベルを出すので、画面左の上下からきている敵に注意して、何としても青、緑、赤ベルのどれかを取ろう。そして、このあとの追い越し禁



写真B：真ん中の上にいる編隊。

SAMURAI

SPIRITS

上位入賞者には

ネオ・ジオのCD-ROMをプレゼントする予定です！

話題先取りのニューゲームも登場予定です！



選手総数512人！



参加者1000人大会戦！



8月20日(土)
東京流通センター

夏はサムライに燃える！

1. 試合方法は基本的にトーナメント方式で行います。
2. 筐体はMVSを使用します。
3. 相手プレイヤーに対する直接的な攻撃（露骨、筐体に対する暴力）は禁止します。その他ゲームに設定されている対峙禁止技は設けられていません。
4. 試合の決まり次第で試合終了となります。
5. *申し込みは一人一回限ります。何枚も応募すると出選と扱いますのでやめましょう。

第7回ゲームスト杯争奪
全日本サムライスピリッツチャンピオンシップ

夏の大会に向けて今一度

高飛空戦 虎 龍 半蔵 雷 響

今さら、なんて思わずにこれを読んでマイネ
 ヤラにさらなる勝ちをかける

担当:石井せんじ C-LAN NIO KAL いなりん ももやん 藤FREAK MAN びく
 CSNK



タムタムを使うなら、まず覚えておきたいのが「バックジャンプ大斬り」。これは、対空技にも攻撃技にもなる便利な技だ。特に対空技として使う場合は、一度バックジャンプしてからバックジャンプし、その後大斬りを出すようにする。この「バックジャンプ」はタムタム使用の必修項目。対空技とほしいといわれているタムタムにとっては重要な技だ。次に多くのタムタム使いが悩む地上戦についてだが、こ



これは主に足技を使って行う。前後にうろつろしながら、立ち小キックで牽制していき、相手がこちらの立ち小キックを警戒した瞬間に、少し後ろの下にだけ立ち大キックを出すのだ。この立ち大キックはリーチが長く、立ちガードしている相手を転ばすことができる。立ち大キックを警戒してしゃがみガードしようという相手には、こそとばかりに逃げ大斬りだ。

逃げ大斬り、しゃがみ大斬りなどの対空技を完全マスターせよ!

タムタム



千両狂死郎の典型的戦法は血煙曲輪で跳びまくったり、しゃがみ大斬りで押しつつ小の跳尾獅子を出したりするものだ。小斬りなどで牽制しつつしゃがみ大斬り圏内に入ったと先読みしたらしゃがみ大斬りを出す。ついでに跳尾獅子や風裂扇をキャンセルで出したりする。また血煙曲輪は返さずれやすいが、苦手としている人も多いのでめくりなどで狙ってみて損はない。余裕で返されるようだったらやめよう。



こちらが地上戦に徹している相手はジャンプ攻撃をしてくるかもしれない。ジャンプ攻撃がきたら大の回天曲輪を出す。この技は出かからでない限りまず返されることはないだろう。相手を転ばせたら火炎曲輪や跳尾獅子を重ねると、かなり削ることができる。

必殺技の一つ一つは強く、通常技のリーチも長いがスキが問題だ。

千両狂死郎

豪快な大斬りと爆転法からの2択攻撃で相手は恐怖のどん底へ…。

王虎といえは「んどりやあ〜ん」だ。そう、立ち大斬りである。この技をいかに決めるかが王虎の強さへ直結するといっても過言ではなからう。基本的には相手の技の空振りやスキに叩き込む。大抵のキャラが中、大斬りを空振りすればまず入る。大攻撃ならばガードしてからでも入ることさえある。一度でも決めたら相手はびびってもうたじたじた。小足払いやしゃがみ小



斬り、立ち中斬りで牽制しつつ「んどりやあ〜ん」とぶつた切つてやれい。あ、ガードされると「うひーやめてー!」なのはいうまでもないけど、爆転法は中、大がよく使われる。大ではさみ込み、端に追いつめる中、大の使い分けは死ぬほど使える。爆風に包まれた相手に小足払いや投げの2択で攻めるべし。幻庵戦では中足払いが超使える。これだけでいいほど。跳ばれたら旋風斬りもしゃがみ中斬りがいい。



ガルと比べて落ち着いた半蔵。大モズに命をかける。



小、中斬りでの牽制十キヤンセル(残像)手裏剣や爆炎龍がメイン。ガルフォードもほぼ同じだが、爆炎龍のスキが小さい分対空技が間に合いやすい。対空技はジャンプ小、中斬りと近距離大蹴り、2回転する立ち大斬りなど。大斬りは遠間からの跳び込みに対して早めに出しておく必要がある。半蔵を使う上で忘れてはならないのが大モズ落としだ。



ストライクヘッズなどとは比べものにならないほどの攻撃力を誇る大モズを狙わない手はない。相手の目の前で大蹴りやスカイモズや、技の空振りなどに決めるダッシュモズなど、常に狙おう。通常技キャンセルはガルの項を見てもらうとして、最後に秘奥義・爆炎龍分身を書かねばならない。遠間でも爆炎↓相手の裏へ回る分身で、爆炎龍を相手はガード不可。跳ぶしかない。

シャルロットの対戦では必殺技を使わずに、通常技による地上戦をやるのだ。
地上戦の基本は、小斬りと中斬り。この2つの技でチクチク押しいき、相手がしびれをさらしての大斬りや、ジャンプ攻撃を誘うのだ。相手が小斬りなどを空振りしたら、すかさず小、中斬りを入れよう。



相手が跳んできたときの対

空技は、立ち大キックかジャンプ大斬りだ。基本的には大キックがいいのだが、シャルロット、十兵衛、タムタムにはジャンプ大斬りのほうが有効だ。

相手が倒れたら、一気に攻めるチャンスだ。跳び込んで攻めるときは、中斬りが大斬



基本は地上戦。ラッシュはジャンプ中、大斬り。最強の座は譲れない。

シャルロット

りだ。世間ではジャンプ大斬りが強すぎと言うが、実は中斬りのほうが強いのだ。使い分け方としては、遠くからの跳び込みは中斬り、近くからは大斬りを使おう。また時には、ジャンプ小、中キックも使ってみよう。なかなか効果的だぞ。

霸王丸といえば、何といっても立ち大斬りである。威力が強いうえに、空振りしてもそれほど隙がない。中間間合いで、立ち大斬りをメインに狙っていい。たった一撃で一発逆転が可能だ。



天下無双の我流の剣。立ち、ジャンプ大斬りの一撃で勝負せよ。

霸王丸

しゃがみ小・中斬りや、小足払いが有効だ。隠し技のような感じで使えるのが、立ち小・中キック、判定が強いので、幻庵などの爪攻撃に勝つことができる。小足払いからしゃがみ小・中斬りが連続でつながるのも覚えておきたい。

対空技は、ジャンプ大斬りが有効かつ強力。届かない場合はジャンプ中斬りがよい。血煙曲輪などには、地上で立ち大キックが強い対空技だ。じっくり構えて、ちよっと小細工。そしてどめはジャンプ・立ち大斬り。これが対戦霸王丸だ！

まず地上戦で主に使ってくる技は立ち小斬り、しゃがみ中突き、小足中足払いだ。剣攻撃はリーチの長さを、足払いはスピードを生かして使っていく。

柳生十兵衛

通常技の強さを十分に発揮すればなんの心配も要らぬでござるう〜。



相手の起き上がり攻めるときは、めくり中キックから足払いにつなげてベチベチと攻め立てる。ちなみにめくり中キック→立ち大斬りは強力な連続攻撃となる。

そして最も不安を抱えるのが対空技だ。そんな中でも昇り大斬りと昇り小キックは比較的信頼度が高い。さらに十兵衛はジャンプ後の着地が早いので、着地投げも容易に狙える。また逃げ中斬りも相手の攻撃を受けにくい。



藤右京

小足から、つばめをませて2択攻撃。右京



右京といえば、強力な必殺技がつばめ返し。とりあえずこの技は、地上でコマンドを入力してすぐジャンプ→ポタで「昇りつばめ」として使う戦法が有効。基本は垂直足バックジャンプがいい。

また、このつばめ返しは相手は立ちではガードできない。…と、まあ、このへんはゲ

1メストで再三取り上げてきたし、今さら、と思うだろう。大会へ向けて全国の右京使いにアドバイスするのなら、立ち小・中キック、(スライテイング)を有効に使え、ということだ。立ったまま、スザザアアとすべるのだ。結構相手の技を出かかりに潰してくる。狙って出せるようになるれば、実は超強力。リハビリ時に合わせて特訓してくれ。





幻庵の強いところは、全キヤラ中一、2を争うリーチの長さである。小斬り、中斬りで遠めからチクチクやるのが基本戦法となる。ただ、単に爪を連打しているだけではダメで、相手の技のスキや技の出かかりを狙って出そう。相手がしびれを切らして跳んできたら、対空技の出番である。幻庵の信頼できる対空技は、昇りジャンプ中or大斬



コレを読んで、あなたも魔道の仲間入り。

りである。ただ、相手が跳んだらすばやく反応しなくてはいけない。間合いによって斜めor垂直ジャンプを使い分けよう。相手がこちらのジャンプ斬りを警戒して上のほうで技を出すようなら、肉転突きで返す。この2つの対空技を使い分けて、相手に読ませ

くくしょつ。相手が気絶したときは大ダメージを与えるチャンス。お薦めの連続技は、大斬りキヤンセル→肉転突きである。コシはかなり威力があるぞ。



手堅く美戦君になるもよし。パピイを使いまくるもよしだ。

ガルフォード

ガルフォードは、小、中斬りや立ち小斬りがメイン。これにキヤンセルをかけてブラスマブレードやラッシュドッグを出すとき楽しい。しゃがみ大斬りは当たれば大きいので、その分スキも大きいので、あまり乱発すると痛い反撃をもらってしまふ恐れあり。一度相手を倒したら、早めにリア・レプリカアタックを出し、スカらせて出すとこ

れがけっこう効いたりするぞ。対空技はジャンプ小、中斬りが確実だ。立ち大蹴り(近距離)もそこそこ使える。これを当てたらキヤンセルで小ラッシュドッグを出すことで回削れてお得だ。最後に奥義・通常技キヤンセルのやり方も書いておこう。

まず何らかの斬り技をキヤンセルしてストライクヘッスを出す。そして大斬りを連打するとアラ不思議。つながるではないが、実際には一瞬でこの操作を行う必要があるため、コンパネはもうガチャガチャうるさい音を発するだろう。決まれば最高の感覚。

アースクエイクといえは、ケツ、尻、腰体がかたい、この3つだろう。特に「尻」は多く使われるので以下の2つを覚えておくとよい。

アースクエイク

ジャンプ大斬りを使いこなさなければ勝利の味を知ることはない!



①ジャンプ大キック(以下ケツ)を当てるとガードさせる②相手の強攻撃をガードするこの①、②のいずれかし終

わった後、ほんの少し歩いて尻をかます(投げでもOK)ことが可能。相手にかえされるまで続けよう(くさい手だけ)。実戦におけるジャンプ大斬りは、反応が早くないと使えないが相手にとってはかなりの恐怖だ。相手が飛び道具を



チコルル

ダッシュからのアンヌ・ムツベ、投げや、ママ八八を使いこなそう。



ナコルルの戦法は、基本的に3つの行動に分けられる。1つ目は、相手の近くで前後にうろちょろし、こまめに中足払い、大足払いを出しているもの。2つ目は、中間距離で前ダッシュ、後ろダッシュをせわしなく繰り返し、不意を突いてアンヌ・ムツベを出

すが、そのまま投げにいってしまつもの。3つ目は、以上2つの行動の途中で突然ママ八八につかまり、相手の出方を見るところのもの。ママ八八にぶら下がっている間は、近くなら相手の頭上へ移動し、離れているなら相手との位置関係を角度にしてちよとど

度くらいになるように移動して待つ。ぶら下がっているときに相手がジャンプしてきたら、即座にカムイムツベを出して返り討ちに、地上で警戒しているようならヤトロボックで突っ込み、ガードされたら投げ、命中したらアンヌムツベで連続技、といった選択ができる。垂直、昇りジャンプ大斬り等の対空技も忘れな



ゲームストコミックス

龍虎の拳

画／天獅子悦也
作／石井ぜんじ

10日
先売
25980円

天獅子悦也と石井ぜんじ
渾身・究極ゲームコミックス
について発売!!

龍虎の拳2(仮題)も次号からスタート!!

『ロバート、今日からこれがゲームコミックスの新しいレベルだ。』
『ワイは相変わらずカッチョええし、ま、最高峰ってとこやろ。』
『原点にして極北。』
『NICE&GOODや〜』

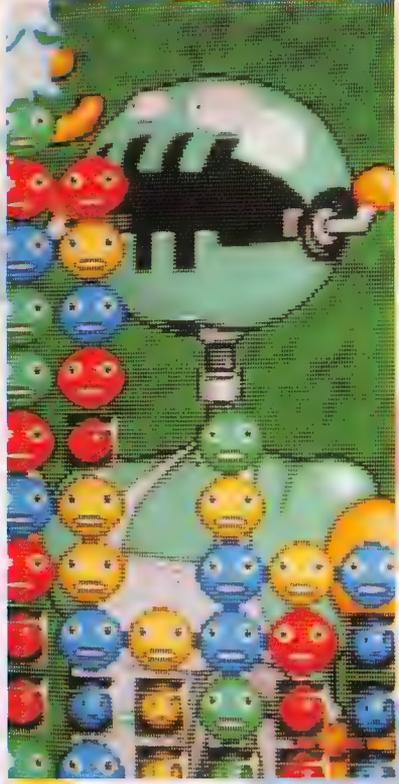
対戦 パズル対戦

©1994 KONAMI ALL RIGHT RESERVED

連鎖をしないと全く勝てない。

とにかく連鎖を組んでいこう

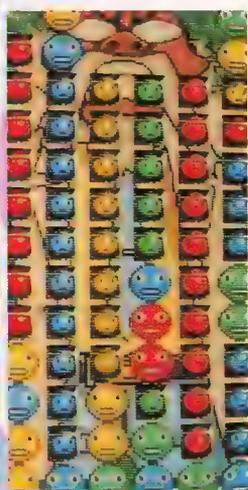
担当：エセ外人片桐彩子派A・H・Ace



残り3段(見た目2段)になってもあきらめな。

真のフィールドは6列×13段の戦場だが、見た目にだまされてはいけない。実はもう一段上、フィールドが延びている。12段積み上がった状態でブロックを縦に積んでも、コ

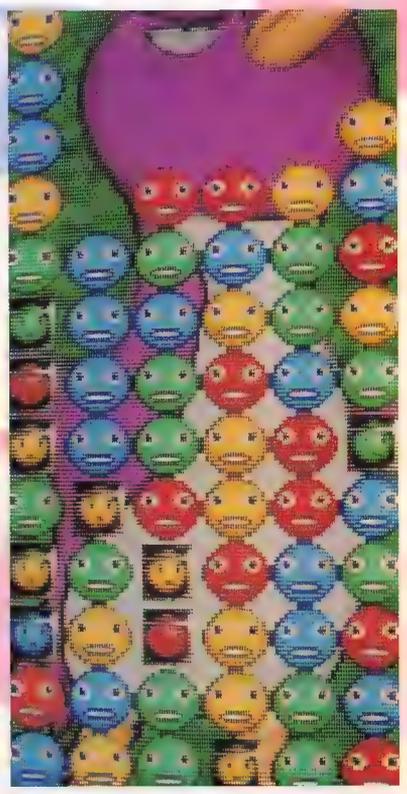
とにかくルールを知れ
どんなゲームもルールを知らなきゃ話にならない。とくにパズルゲームはその傾向が強いのでよく読むように。



フィールドからはみ出しても消えてくれる。

ムスのように終わったりしないし、ぶよぶよとは違いブロックは消えてくれる。上まで積み上がったら、14段目をうまく使って復活していこう。しかし、左から3列目は13段目まで積み上がったら、当

ブロックの種類は4色×2種ブロック
赤、青、緑、黄の4色あるが、色のことなどどうでもよい。



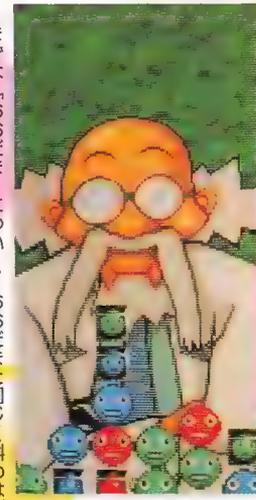
これでは連鎖が止まってしまふ。



対まこりん戦なら、「こだま」の使い方がわかる。

問題は「おこだま」というところで、「おこだま」「こだま」と呼ばれる、各形種のブロックだ。

まずは「おこだま」について。おこだまは縦、横、L字型、に同色ブロックを3つ以上並べると消すことができる。斜めでは消せず、L字型などここに注目。



3つ並べて消していこう。

このゲームの鉄則 ズバリ、連鎖を組め

実はこのゲーム、連鎖しないでポコポコ消しているも相手におじやまブロックを送ることはできない。最低でも2連鎖は組めるようになる。

おこだまと同じく斜めはダメで、上下左右のどこかでおこだまを消さないで連鎖を組むではない。なるべくこだまは縦か横一列に同色を並べていこうにしよう。

連鎖を知ろう

いへんキコ消しても相手には全くダメージにならないぞ。



ブロックはなるべく同色一列で積んでいこう。

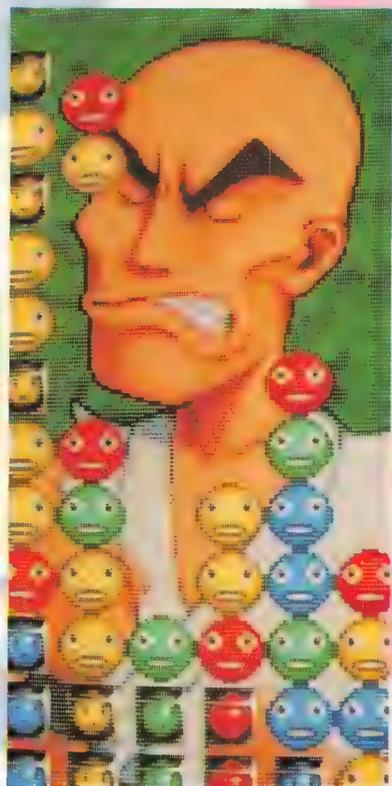


実は背を乗せ忘れていたね。



このブロックを消せば連鎖が起るハズ。

んまりなさそうだが)に、ブロックを置けるようにしておく(写真△)。その開いたスペースに触媒となるブロックを置くわけだ(写真□)。ちなみに、その触媒ブロックはおおだまの方がいいだろう。連鎖ならその触媒を消せばいいワケだ。



こだまがはだかな状態にしておこう。



リーチは埋めないようにしよう。

基本的には連鎖のぼすのは、今、書いたとおりなのだが、初心者がやっていくとリーチが埋まってしまふ状態がよくある。これには中級者でもよく引っかけってしまうので何度もプレイして感覚で覚えよう。状態ならバッチリだ。そして次は、より連鎖をの

ばすための「折り返し」を覚えよう。(ちなみに、ばするだまの連鎖体系はぶよぶよ○に近いものを基本としています。わかりやすいし!) 基本的には上をリーチにして待つのがいいが、右と別使つてのぼしていくのもいい。自分が上手になつてきたなとか思ひ始めた



こういう状況を常に作れるようになるろう。



ここまで作れるようになれば、これからの上達スピードはハイペースになるぞ。

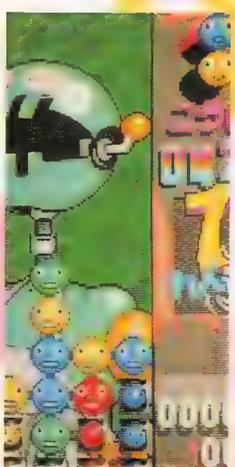
ら(写真H)のような形とも作つてみよう。まあここまでうまくなれば、すでに考えずに作れるようになっていけるだろうけれど...
そして折り返しを作れるようになったら今度はリーチの保護に勉めよう。これはどういふことかという、上にリーチがあると折り返す前に作



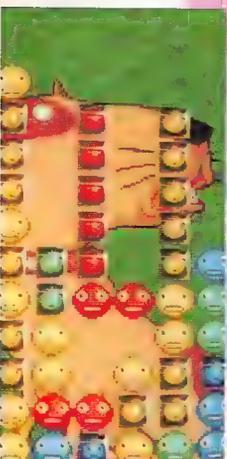
とりあえず4連さか(次は緑と黄)。

動してしまい、連鎖ではなく同時消しになってしまう。ということである。ここまで上達した人なら理解できると思うが、リーチになる部分はないべく埋めて(写真K)のように連鎖を組み立てていこう。
...まあ連鎖の組み立て方を書いてきたのだが、このゲームはキャラ別に戦い方が変わるので実はあまり役に立たないのだな、これが。しかしパズルの基本はこんな感じではないと思うので、ばするだまに限らず別のゲームでも多少は役に立つのではと思ふぞ。

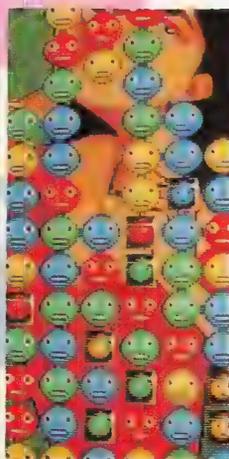
そんなわけで、対キャラ別



つぎのたまはとても重要だ(当然)。



対バンブローも犬に負けず劣らず返しやすい。



ラッキーの助かった。



フィールドだけでなく画面中央もよく見ておこう。

攻略をちよつと試してみよう。そして、連鎖を組むのに最も重要なのがスピード。少しでもおじゃまブロックを降らされるとう連鎖が組めないなんて人もかなりいることだろう。そうされないためには連鎖を組むスピードを速くしよう。
...とまあ連鎖の組み立て方を書いてきたのだが、このゲームは対キャラ別に戦い方が変わるのでこれだけではあまり意味がないような気がするかな?
そんなわけで、ジョン・ワシントン次郎対策もおまけに付けておこう。

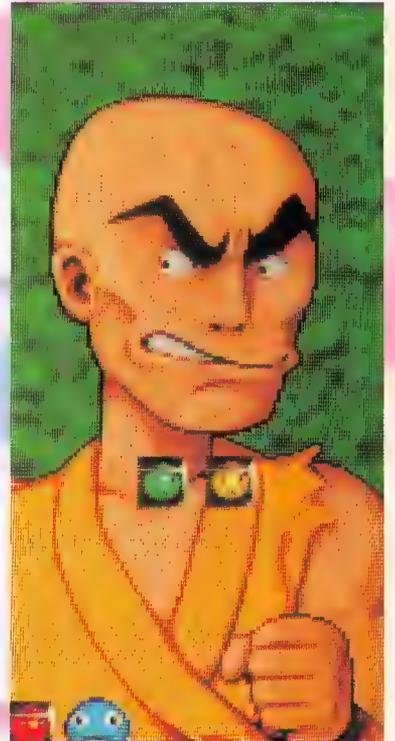
対 ション・ワン次郎

対戦にしろ、対CPUにしろ、最も障害とならないのがこの「ジョン・ワン次郎」であろう。しかし、それは対処法があるからであって決して基本性能が劣っているわけではない。その証拠にクリアは1、2を争うほど楽なキャラだ。

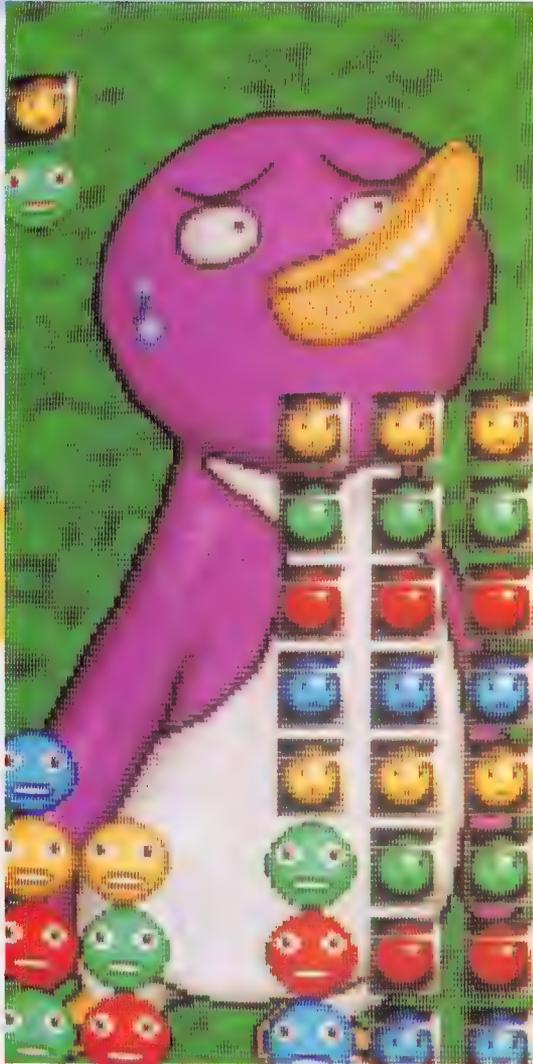
では、その「ジョン・ワン次郎」の弱点を突いていくのみよし。

ジョン・ワン次郎と戦う際に覚えておくことはただ一つ、左3ライン(できれば右3ライン)のみのフィールドを使う、ということだ。

ジョン・ワン次郎は、ブロックをまず右3ラインを10段積み上げてから左3ラインに降らせる。というおじゃまブロックの降らせ方なので、左3ラインで戦うことになる。そして重要なのがそのブロックは1段1段同色だ、ということだ。つまり右3ラインを10段ぶらせてもらったら一番上で消せば最低11連鎖で返せるのだ。



なるべく左2ラインで戦おう。3ライン目を使うと右も崩れてしまう可能性が高いからだ。

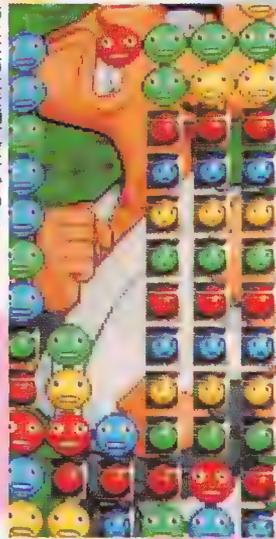


こんなに連鎖を組んでくれてありがとー♡

連鎖の練習でもいいが楽しんで勝てる相手にはとことん案をして勝とう。別に左3ラインで連鎖を作る必要は全くないし、(ポコポコ消して結構)

連鎖して倒せなくてもまた連鎖を組んでもらえる。

これだけ知ってればジョン・ワン次郎にはほとんど負けることはないだろう(自分がかもっと弱いキャラを使って



あとは石土を消すだけでOK

なければ。

でも、CPUは対ジョン・ワン次郎的な戦い方はしてこないからクリアはかなり楽なキャラだと思おう。

とりあえず次回の予定は、1コインクリアに目標をおいて、対戦もできるようキャラ別にやっつけていく予定だ。ご期待。



オイラの勝ちっスカー。



お水作ならまあしょうがないかね...

美女を助けるホイサッサ

シヨウ&マック リターンズ

©1994 DATA EAST CORP.

前回の技をいろいろと使って
いざ面クリアにいどめ!!

担当：原人"アディオス、MAN

攻撃判定を知れ!!

この原人たちのこん棒だが、なせか、めちやくちや攻撃判定がでかい。プレイしてもええはわかると思うが、キャラの前方はこん棒がとどく範囲よりも、かなり上まで相手をたたくことができる。それに十して、真下にも少しだけ攻撃判定を持っているので、参考までに「つ覚えておこう。攻撃判定が始めるのも早く、後ろにこん棒をふりかぶっている時からすでに出ている。昇りこん棒の応用技として、ジャンプボタンと攻撃ボタンを同時に押すような感じで操作して、目の前の敵と一段上の敵を一振りのこん棒で気絶させることも可能。これは攻撃判定の出が早いために使えるといった技だろう。

また、自キャラのくわい判定の面だが、かなり小さく体の3分の1くらいまで敵が当たっても大丈夫だ。しかし、これは相手が後ろから攻めてきた時、前方から攻められ



スタート地点を決めて下さい

ここからスタートだ!!

原人の世界で 闘え!!

た場合はキャラに触れられるとOUT!! 気を付けよう。

闘う世界は、全部で7ワールドになる。

ルドになる。最初は全ワールドのマップ画面が出てきて、好きな場所から選ぶことができるが、よければ写真の中に入っている矢印の場所からスタートしてほしい。なぜなら、ここから始めるのが一番簡単だからである。

1 ワールド山脈

見るからに楽そうなおステージ。この画面にいる敵キャラたちは、ただ、左右に動き回ったり、自キャラが近づくと追いかけてくるだけの極めて弱い相手である。まずは、画面の左方向にいる敵たちを三匹気絶させよう。気絶させる順番としては一段目にいるトリケラトプスから、三段目のザコ原人、ついで四段目のザコ原人を気絶させ、それを気絶させた順番で袋につめる。その後は、三匹目のザコ原人がいた段から、そのまま袋を

投げるのがいい。うまくいけばこの一回ですべての敵を倒すことができるぞ。



最初だけあつてラウリンだね。

1-2

この面も、あまり考えることなく、二段目、三段目、四段目の敵を前回説明した昇りこん棒で気絶させる!! その後は、1-1と同じように最上段から袋を投げる、これでOKだ。



フテラノJrが少しだけ強いぞ。

1-3

ここでは、まず三段目のザコ原人を気絶させ袋につめて捨てる。その行動をとることによって、後は三匹入りの袋を最上段から投げれば速攻クリアのハズ。しかし、最初に三段目のザコ原人を倒さなければ上からフテラノJr三匹入

りの袋をなくても、そこがのこってしまふぞ。注意しとこ。



まとめやすい面かも。

1-4

このボスは自キャラを追いかけてくるだけで、飛び道具も持っていない全ワールド中最弱いボスキャラだ。動きも遅いのでまず普通に闘って



2-1

2 ワールド書原

この面は、サルが出てくるので少々うざったい。こいつは自分の体を電巻状にして、上下どちらかに移動する。サルがこの電巻になつている時は、たとえ三匹入りの袋をぶつけても倒せないなので気をつけるべし!!

クリアへの進め方としては、二段目にいるねずみをすべて袋につめて、それを三段目か



強そーだけどね。

スーパージャングル



頂上の美女を助けにレッツゴー。

ら投げればクリアできるぞ。前にも書いたが、3つ入りの袋はころがしている段の一つ上の段も攻撃ができる。お忘れなく。

212 このステージはサルが三匹いるために1回の袋で敵を全滅させるのは難しい。闘い方



袋にまもめてほしいそんなネズミ



は、一段目のねずみ三匹を袋につめ、三段目から投げる。この時に、もし敵がじゃましなければすべては丸くおさまるのだが、残った場合は、できるだけサルを使って袋を作っていく。

213 ここから、だんだんと難



坂道をぶたはなれ何かならぬぞ。

しくなってくる。一目ステージを見ただけでも今までは一味違い、画面の中央に大きな坂が目立つ。敵を倒す順番とすれば、スタート直後に垂直ジャンプで四段目にいるサル二匹を袋につめる。お次は、その袋を坂の頂上にいるサルにめかけてぶつけよう。残った相手は、ザコばかりなので一段目から落ちついて倒していけ。まだ楽勝だ。

214 ついにこの面ではわら小屋が出てくる。この敵は、一歩も動かないが次から次へとザコを生み出してくるので、できるだけ早いうちに倒そう。今の段階では、袋を(何匹入りでもよい)一回当てるだけで倒せるぞ。しかし、三匹以上入った袋でない、わら小屋を貫通することができないので注意すべし!!



ワラ小屋が恐ろしい。

クリアの手順としては、最初に一段目のリスを気絶させ、つづいて三段目のサル、そして四段目のザコ原人の順番で進み、袋には上から、ザコ原人、サル、リスと、気絶させたの逆の順序でつめていこう。三匹入りの袋がきたら、三段目のサルがいた場所から投げる。この面は、三匹入りの袋さえ作ってしまえば楽にクリアできるぞ。

215 見るからにザコが多い面なので、ここでは2回に分けて闘っていく。まずは、原人から一番近い場所にいる一段目のザコ原人、次はその真上にいる三段目のザコ原人を昇りこん棒で気絶させよう。それが終わったら、同じく三段目のサルを気絶させて、気絶させたのと逆の順番で袋につめていくのだ。ここまでの動作は、できるだけ早めに終わらすこと。なぜなら、あまり時間をかけすぎるとサルが竜巻移動を始めるからである。したがって、サルが竜巻になる前に四段目から袋を投げ捨てよう。すると、敵の残りが右一段目にいるザコ原人のみになるハズ。後は楽勝だね。最後に、この215には一番上



お山の大将イエティに少し注意!!

216 ポス マンモス
こいつは、はっきり言ってただデカイだけのボス。画面中央から動かないので、上に



ハダカで雪の中をあばれるマッコ!!

出てくるネズミを一匹袋につめて、それが終わったらマンモスの横まで行って投げるのくり返した。マンモスの攻撃手段としては、たまに鼻息を打ってくるので覚えておこう。

おまけ

このゲームに出てくるボスだが、1-16ワールドのボスを倒すと1万点もらえるぞ。最終ワールドのボスはかなりの点数が高いので要チェックだ。216に出てくるボス、マンモスは、牙をねらい打ちしている、へしおることもできる。それに十して、鼻息をこん棒でなくると1ヶタ台の点が稼げるので面白い。

オープニングを
ちよつとご披露!



トップモードではタイマーと
に警告表示が出てくれる。

全国のフライトゲーマーの
願いが今、ここに……

アーケード初!
対戦型フライト
シミュレーション

最近かなり、ポリゴンにも
るシミュレーションゲームに
力を入れているセガ。車モノ
のバーチャレーシングをはじめ
、格闘もののバーチャファイ
ター、3Dシューティング
として最近ではスターウォー
ズを世に送っている。しかし、
ポリゴンというと、多くの人

が、パソコンで有名なフライト
シミュレーションゲームを
思い出すのではないだろうか?
そして、そのフライトシミュ
レーションゲームをセガが出
してくれるのを待っていた人
も多いはずだ。
そして、遂に、その時が来
た。しかも、アーケード初の
2P対戦可能なフライトシミ
ュレーションゲーム……。
それが今度、セガが送り出
す『WING WAR』だ。

©SEGA 1994
夢にまで見た、対戦型フライトシミュ
レーションゲームが遂に登場!

担当:元空自曹候補K.K雪風

時代を超えた
8機が挑む
異種空中格闘戦!

無論、対戦が面白いんだが
ウイングウォーは、それ以上
に、プレイヤーが選べる8機
の戦闘機が面白い。第一次大
戦で活躍したような機体から
現代の戦闘機まで豊富にそろ
っている。まさに、時代や性
能を超え、現実では有り得な
かった空中戦がこのウイング
ウォーでは行えるのだ。機体
の性能については、下に掲載
しておくが、モードで大きく
変化するので、参考でいどに
しておいてくれ。



アウトランナーをみだりにこの
中から選択する。

自由に選べる
2つのモード

ゲーム全般は、8機による
トーナメント戦を行い、制限
時間内に相手のダメージをM
AXにするか、時間切れの時
にダメージが少ないほうが次
に試合に進めるというもの。
試合は1対1の戦いとなる
のでドッグファイトが基本と
なってくる。

しかし、フライトシミュレ
ータをあまり知らない初心者
にいきなりドッグファイトを
やれというのはキツすぎる。
そのため、このウイング
ウォーには2つのモードが付
いている。

操作が複雑だとが相手が見
つからないなど、初心者たち
の不満を補ってくれるのがド
ッグファイトモード。一定時
間で必ず攻守が入れ替わるよ
うになっている上に、操作も
簡単に行えるようになってい
る(全機共通)。

しかし、進行方向が固定さ
れたり、機体に差がないなど
少し、単調で自由度の少ない
ものになっている。そんな人
はエキスパードを選ぶとよい。
エキスパードモードは、マ
ップを自由に飛行できる上に、

フォッカー ディーアールワン
Fokker Dr.1

Pilot: マックス・フォン・リヒトホーフェン
国籍: ドイツ



第一次世界大戦を代表するドイツの傑作戦闘機。その軽快な旋回性能と小型の機体を武器に現代戦闘機と戦う。

ライトニング
Lightning

Pilot: バネッサ・パトラ
国籍: アメリカ



双胴の悪魔と呼ばれた大型、高出力の戦闘機。機銃、ミサイルとも、最もバランスのとれた機体だ。

ゼロ ファイター
Zero Fighter

Pilot: 天王寺 隼
国籍: 日本



日本人の魂を見せつける、日本が誇る空中格闘戦の名機。運動性能は8機中No.1腕に自信がある人はお試しを……。

ムスタング
Mustang

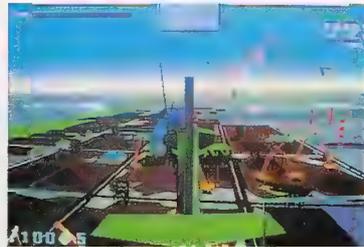
Pilot: ヒュー・アダムス
国籍: アメリカ



アメリカが世界に誇る第二次世界大戦の最高傑作機。6連装の機銃は、狙いやすさ抜群! 格闘戦をものにしる!

ニューゲーム

後方から見た場合、ちよつと大きくなって見にくいかな？



このゲームには、次の視点にいつでも変更できる。
 ① コックピット内部
 ② 機体後方から
 ③ 機体斜め上から
 ④ オートマチックビュー
 まず①は写真の通り、コックピット内部からの視点。機

これら4つの視点、リニアアップのものかな？



さて、セガのポリゲーでおなじみのV・Rボタンがこのウイングウォーにも搭載され

V・Rボタン初！ オートマチックVIEW!

機体によってまったく異なる操作法になっていて、よりリアルな空中戦が楽しめるぞー



これが一番見やすい。初心者はこちらでやろう。

体によってはH U Dになつていないものもある。②は機体の真後ろから見たもの。③はそれよりも離れた位置に固定される。
 状況に応じて使い分けていくとよい。

最後に④について、これはV・Rボタン史上初の機能、オートマチックVIEWである。これは、視点のすべてをコンピュータにまかせるもので、コンピュータは戦況にあわせて、最も見やすい視点にしてくれる。しかも、ちよつとしたカメラワークもつけてくれるので迫力は満点。初心者には慣れるまではこれにするとよいだろう。

地形は4つ。 さまざまなか 戦場が君を待つ

次に、空中戦を行うマップは4つ用意されている。高層ビルが林立する都市ステージがあると思えば、岩場が続くステージ。滝が流れるジャングル上空で戦うものもある。もちろん、ビルなどには当たり判定があったりする。ヘリコプターなどは、逃げ込んで戦闘機と戦うなんて戦略も浮

かんでくる。機体によって戦い方がかなり変わりそうだ。

さまざまな操作法！ 自分の機体に 慣れよう



ビル谷間を飛行するYAK-141。ビルには注意。



荒地上空を飛行中。敵機を見つけやすいぜ。

さて、操作系だが、操縦桿とスロットルを使う。しかし、前にも説明したように、モードによって変化する。まず、ドッグファイトモードはスロットルは使わず、操縦桿だけ使う。これに対して、エキスパートモードでは機種によって異なる。例えば、ヘリの場合スティックで前進、後退、左右旋回を行い、スロットルで上昇、下降を行うが、プロペラ機ではスティックで左右ロール、機首上げ下げ、スロットルで加速減速を行う。
 とこのように同じものを使い、まったく異なった操作をするのだ。今回はそのすべてを説明しないが、自分がこれだと思った機体一つに専念したほうが上達は早いぞー！

エキスパートモードではこのように回ってしまう。



次回より 攻略スタート！ ちよつとした テク紹介！

今回、あまり詳しく触れられなかったが、次回から攻略をスタートすることにしよう。最後に、ドッグファイトモードで使える特殊技があるので説明しよう。

●マヌーバ

一種の回避行動で、防御の際に敵のミサイルを避けるのに有効だ。

入力は、右にしばらくレバーを入力して、素早く左に倒すと行えるぞー

●ミサイル連続発射

攻撃を一時的に強化する技。ミサイルを連続発射することができるぞ。

入力は、レバーを横に倒し続けて素早く反対に倒すと同時にボタンを押すだけでOK。この2つの技以外にもまだある。それらを使って戦おう。

ヤク

YAK_141

Pilot: イリーナ・ロマネフ
 国籍: ロシア



ロシア軍の最新型V/STOL(垂直離着陸)JET戦闘機。世界で唯一の超音速V/STOLでもある。その性能はHarrierをしのぐといわれる。上昇スピードは全機中No.1。

ハリアー

Harrier

Pilot: レイモンド・ビショップ
 国籍: イギリス



世界初のV/STOL(垂直離着陸)JET戦闘機。ホーミングミサイルを装備し、エキスパートではホバリングも可能。非常に動かしやすいので初心者向けの機体。

ウェアウルフ

Werewolf

Pilot: ウラジミール・モスコビッチ
 国籍: ロシア



2枚のローターを持つロシアの高機動戦闘ヘリ。6連同時発射のミサイルは全機中、最強の破壊力を見せつける。

アパッチ

Apache

Pilot: ティブ・マクマホン
 国籍: アメリカ



対空戦闘に優れた重装攻撃ヘリコプター。高速で発射する機銃と4連ミサイルで攻撃力は抜群だ！

VIRTUA COP

前号に続いての報告だ!
開発レポートvol.2

正式ロゴ決定



今回はポリゴンキャラにテクスチャー
が張られたぞ。完成までにあと2カ月…。

©セガ 担当：FRS-N.O



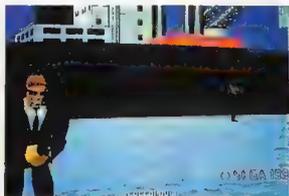
テクスチャーマッピング機能を
ほどこすところになります。



これが先号までのキャラ。こう
いったキャラに…。

突然編集部のコピー機がう
なり始めた。ファクスらしい
。前回お見せしたバーチャコ
ップですが、悪人キャラの顔
にテクスチャーが張られまし
た。とのこと。
むう、悪人の顔にテクスチ

ヤーとはなんか笑える響き。
と、いうわけで、その「悪
人テクスチャーバージョン」
を見るため、セガAM2研へ
と向かったのです。
今回は、すでにステージ2
の制作もツメに入っていて、
次第に完成に近づいた印象。
JAMMAショーまでには
完成させるそうで、この1カ
月がヤマ場といえそう。追い
こみ頑張っしてほしいですね。



次第にデモ画面も完成に近づい
てきました。



なお、右の悪人がテクスチャー
悪人、左がノンテクスチャー。



後半へいくと、顔しか出さない
奴も…。

ここで、ゲームストが初公
開の場となるものがいくつか
あるので紹介しよう。
●V・CバッジCG画面
主人公たちの所属する警察
のバッジのイメージCG。ス
ペシャルポリスなんて、なん
かカッコイイね。
●V・Cロゴマーク
バーチャコップのロゴが決

AM2研からのメッセージ

VIRTUA COP プロジェクトプロフィール
SEGA Enterprises,Ltd. AM R&D Dept.#2

"VCプロジェクトの発端"

アミューズメントセンターで常に人気の高いガンゲームを、セガならではの技術(3 DCGボード)を使うことによる、未だかつてない未体験度のゲーム感をプレイヤーに提供しようCGガンゲームを提案した。
VFで確立されていた3 Dモーションモデルを流用した動き面でのリアリティと、タイトナで使用されたCGボード『MODEL 2』によるテクスチャーマッピング技術に代表される映像面でのリアリティを前面に押し出すことで、やはり3 DCGボードならではの既存アイテムとの大幅な差別化を図りうる斬新な商品を創り出すことができるのではないかと、というのが話の始まり。

"こんなことを表現したい"

従来の2 Dゲーム世界では表現できない、3 DCGボードならではのエネミーへのヒット時の未だかつてなかった爽快感や、まさにバーチャなテクスチャーマップドポリゴンモデルにより構築される立体空間を十二分に表現した臨場感溢れるゲーム世界、またオートズームサイトシステムに見られるような新たなゲームシステムの提案をセガとして行うことにより非常に緊迫感大のゲームプレイを、プレイヤーたちに提供したいと考えています。

"開発状況報告"

現在、完成度約45%。波止場ステージに続く次のステージを構築中!

定。これが、インスタやチラ
シなどに使われる。
●V・C設定資料(3D)
実は、これはほんのラフの
ラフといった段階のもの。こ
れをグラフィックスの人に渡
してゲーム画面のキャラ制作
に入るわけだ。ちなみにこの
人は悪人キャラ案その1。



ニューゲームジャングル

あのタントアールが、イチダントアールと名前を変えて再び帰ってきた。内容もパワーアップ、パスル、ゲームはすべて新しくなり、種類も16種類に増え、イチダントアールの名にふさわしい出来となっている。では、その新しくなった16種類のパスルを紹介していこう。

ゲーム選択シーン、好きなゲームを自押しで選べ!!



ゲームが一段と増えて再登場

イチダントアール

©SEGA

あのタントアールが、さらにパワーUP!!

担当:かんめさ

あなたの頭 (あるいは指) を悩ます 16のゲーム

- ① だんだん団子
上下にパウンドしている団子を、小さい順に串で刺すゲーム。だんだんと団子の数が増える。
- ② 取ってクレイン
初めの2秒ほどで黄金の壺の位置を覚え、クレインでつかんで集める。始まってしまえば見えなくなってしまうのでちゃんと見ておこう。
- ③ 私の通過待ち
ホームを通過する電車の乗

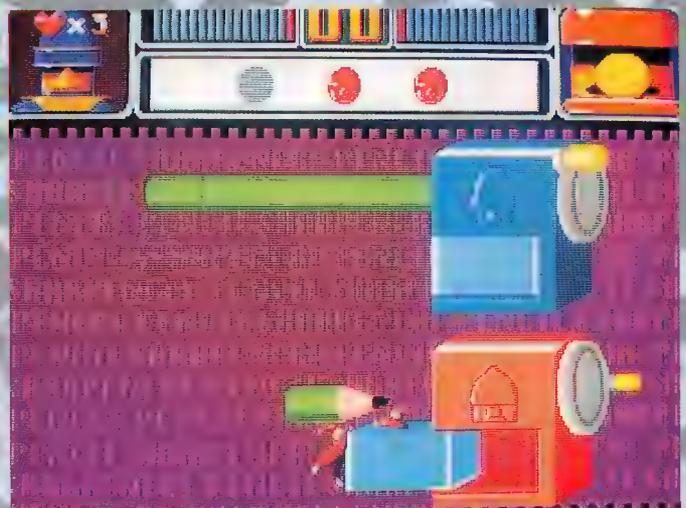
ナンカ顔がコワイ…。



- ④ 鏡形 Heavy Judo
浪人が逃げた足取りと地図を照らし合わせ、隠れ家を探す。
- ⑤ 足取りの一番前を探せばOK.
- ⑥ カンオケBOX
いわゆるスリーヒントクイズ、並んでいる棺桶の中からヒントの条件にあった棺桶に眠っているドラキュニアを探し出すゲーム。
- ⑦ 飛ぶつ業
鳥を操作し、ムササビをさけながらリンゴを全部食べて果に戻る。
- ⑧ まさかなア
水槽内をウロチョロと動きまわる海の生物を数えるゲーム。クラゲ(小さい)やチョウチンアンコウ(見にくい)がけっこういやだぞ。



チヨロチヨロすんな!!じっとしとけ!!



回せ!!ただそれだけだ!!

⑨ 一番開り
レバーをグルグル高速回転

…させて、時間内に鉛筆を削る。回すのみ!!

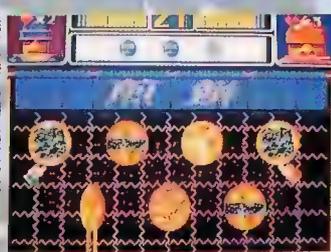
- ⑩ 二酸化ガンマン
最初にガンマンが撃ったモノを覚え、それを順番に当てていく。記憶力が勝利のカギだ!!
- ⑪ ロイヤル猿人
狂ったように踊る猿の中から、同じアクションの2匹の猿を見つけたし、ペアにしている。
- ⑫ くっく口ケット
色と形を頼りに、上下の結合部にあてはまるパーツを探し出し、ロケットを完成させるゲーム。
- ⑬ ベートー弁当・うー運命
見本通りにレバーとボタンを操作し、指揮者を動かしていく。レベルが上がるにつれ、より複雑により長くなっていく。
- ⑭ きかんしゃトーマス
線路の外周にあるポイント

を操作して、機関車にコインを拾わせるゲーム。
⑭ チキチキ・チキンレース
猛スピードで走る車を、フレキポイントでボタンを押して崖っぷちで止めるゲーム。後半は、車が速くなる上にフレキポイントが小さくなる。
⑮ 入れカエル!
オレンジ色の葉っぱの上に黄色のカエルを3匹重ねるゲーム。なお、小さなカエルは大きなカエルの上には乗れるが、大きなカエルは小さなカエルの上には乗れない。



これは簡単だぞ。

⑯ せんべい焼くべえ
裏表、同じ模様の二枚のせんべいを探す。



焼き上げる前に探したせ!!

以上16種類のゲームのほかにも、前作同様、ボナナスゲームがある。ここからは、みんなで見てもいい。

十二支絵巻



2人でプレイバトルモード
対戦モードだ。十二の干支
の中から好きな干支を選ぼう。
ちなみどの干支を選んでも
能力は同じなので、やっぱりこ
こは自分の干支で勝負だ!!

乱入戦開始!! 負けんなよ。



はい、おしまい。



あ、せつかへんこまで来たの
に...

「おかしいぞ?」ニヤン太は
12回目の誕生日を迎えたある
子、丑、寅、撃破。だが、ニヤ
ン太の旅は始まったばかり。

ニヤン太の旅立ち

日、ふと思った。
「干支に犬や猪が入っている
のに、なんで猫年がないんだ?
あの小賢しいネズミの奴さえ
入っているというのに...考え
てたら、腹立って来た。こり
や仙女様ん所行って、直談判

猫だって干支の
仲間に入りたかった

古今東西 干支物語

©VISCO

ポイントは福ブロックと千両箱
これを語らずに、干支物語は語れない。

担当:かんぬき

物語を 楽しむにあたって

せにゃいかん!!
天上界に来たニヤン太に仙
女様は言った。
「わかりました。では、干支
の12の動物たちと、パスルで
勝負しなさい。全員に勝った
後、私の所に来れば考えてあ
げましょう...」
「なんでパスルで勝負するん
だ?」と、ちよっと考えたニ
ヤン太だったが、その足は、
ご先祖を騙したネズミの所へ
向かっていた...。

2つの物語

要なのが、千両箱と福ブロッ
ク。もちろんこのブロックも
3つくっつけば消えるのだ
が、福ブロックはちよっと特
別。福ブロックを消すと、フ
ィールド上の千両箱と福ブロ
ックを、くっつけていようが
なからうがすべて消してくれ
るので、千両箱や福ブロック
を間にはさんで、連鎖を作っ
てみたり、フィールドが埋ま
ってしまいうような時でも、福
ブロックを3つ消して大逆転、
なんてことも可能だ。

ストリートモード
基本的には一人でプレイす
るノーマルコース。CPUの
操る十二匹の干支(子、丑、
寅、卯、辰、巳、午、未、申、
酉、戌、亥、)たちに挑戦し、
仙女様に会いに行く。
このモードは乱入が可能。
その時には、このモードのみ
2Pキャラのドドンパが使用
できる(能力は同じ)。

干支物語 ちよっといい話

最後に、知らなくてもいい
が、知っておくと、お得な話
を2つ。

まず一つ、真ん中に2匹の
鳥が次に落とすブロックを持
っている。実はこの鳥は、お
互い次のブロックを真ん中の
台から取り合っているのだ。
だから、いらないブロックを
相手プレイヤーが取ってくれ
るのを待つ、なんてことも可
能。

そしてもう一つ、連鎖を組
んだ時、連鎖を始めるブロッ
ク(起爆装置)は、右に作っ
ておこう。なぜなら自分(お
じやまキャラ)は左側のほう
に多く落ちてくるからだ。



このプレイヤーたちは意外と識が離れてる。

君と私のおもちやショー!

会期 6/2-5 一般公開日 6/4-5



毎年6月に千葉の幕張メッセで開かれる玩具見本市、それがおもちやショー。当然ゲームメーカーも出展してくるのだ。

担当：アナーキヤー“復活”松井



まあ、はっきり言ってしまうと、この雑誌が読者の皆さんの手もとにとどくころにはショーが終わって一カ月以上たっちゃってるわけなんだが、よりよい記事を構築してゆくために、どうしても必要な時間だったと判断していただければ、今後のお互いの建設的な関係を築いてゆくためにもよいかと思われるので、そう判断してちようだいね。お願い。

で、本題のショーのほうだが、名前からもわかるようにアーケードゲーム関係の出展は、非常に少ない。

さらにその上、ゲーム関係のブースよりも他のおもちや関係のブースのほうが、わけのわからないものがあったりおもしろかったりするのだが、それでは、お話にならないのでいくつかの話題をひろってみたい。

まっすなんといつてもNEO・GEO CDだろう。前号でもリポートしたとおり、9月9日発売、4万9800円の定価も決定済みだ。家庭用マシンを意識し、安価なCD-ROMでソフトを販売してゆ



こうというものである。当日はすでにカセットで発売されているソフトがNEO・GEO CD上でプレイできるようになっていたぞ。期待大だ。

あとはなんのアナウンスもなく当日いきなりメガドラ版サムスピが展覧されており、おどろかされた。そうそうサターン版バーチャファイターや、デイトナも動いたぞ。

その他、各種移植ゲームも出ており、そのうちいくつかは、この雑誌が出るころにはすでに発売されているはずだ。

あと、この手のショーには必ず大量のチュンリーコスプレ軍団を送り込んで来るカプコンが、今年もキャミィハイレグウハ八軍団(仮称)を送り込んで来たのまことにややかなデマが流れたため、我々ゲームスト取材班は鼻息もあらくカプコンブースへとなだれこんだのだが、そこにいたのはいつもチュンリーちゃんたち。根拠不明の絶望感に襲われたのであった。

ゲームスト突撃隊 かく戦えり おもちやショー ぶよぶよ対戦記

ある日、広島より長距離電電話がかかってきて、こう言った。「ハイ、私コンパイル。今度ぶよぶよゲーム大会をやるんだけど、カモン(意識)」。過去2度にわたり苦汁をなめている我々は雪辱必勝の言葉を胸に2名のライターの出撃を命じたのである。

隊員1号はAce。バズル系、サガット系を担当する長身、長髪ライターだ。

おなじく2号は、F1GLD。やはりバズル系とハゲ、ボクサー、黒人系を担当とする男だ。ちなみに前回大会にも出場した経験を持つ。今回ライター稼業から足を洗おうとしたところを、今回限りとの条件で出場を引き受けてもらったのだ。男だぜ、GLD。「すまん……」。

「いいんですよ。オレもシロクロ最後にはつきりさせたかったところですよ」。

ところがこの男、大会当日堂々の大運剣をやっていたのだ。そして大会中ずっとギャラリにまぎれて、Aceの試合を見物してたらしい。あのな、おまえな……。

一方当日朝、会社に来て見たら誰もおらず、よくわけのわからんまま戦うはめになったAceは、あれよあれよと勝ち進みなんとあっさり優勝



を決めてしまった。そしてそんな彼の眼前に現れたゲームとは……?

もう一年以上前に引退していたのにぶよ大会とは……まあ電波さんに雪辱(自分は受けた覚えはないが……)をはたして、ぶよ通(2)プレイできたからよしとするか、なんでもこです。でも4日しか出なかつたから5日の優勝者と戦ってないんで、その折は次回に。

あたしの希望的観測では、乱入があればぶよ通(2)はよいゲームになると思うんですが、どーですか?コンパイルさん?

で、ティフエンディングチュンリーを次回以降保持するためにまたぶよをやり込み始めよーかなーとか思ってます。相手がいなくて(当然周りがみんなサコってことよ)困ってるとか、オイラも強くなりたーいっていう人、秦野駅前F1って店に来て下さいな(よくわからないで伝えた。カーバンクルはどーでもいーライターはどーこいーたA・H・Ace)

コンパイルブース。ここで熱い戦いが繰り広げられた。

ゲームスト8月15日号増刊 定価1280円

ワールドヒーローズ2JET

古今東西時代を駆けて英雄たちが集う
タイムトリップ対戦異種格闘ゲーム
「ワールドヒーローズ2JET」増刊
自信の増刊が、また一冊誕生!

お待たせ。7月23日に発売!!

★ゲームストのバックナンバー&増刊号は、近所の本屋さんで注文してくれるのが一番だ!

(注文用の用紙は今号のP.56~57の間に付いています)

★常にゲームストのバックナンバー&増刊号を置いていてくれる本屋さんがあるのだ!!

(バックナンバー常備店は今号のP.156~157で紹介しています)

★ゲームストの直営店の◎屋でなら、必ずバックナンバー&増刊号を買える!一度は遊びにきてほしいぞ。

(◎屋の場所が知りたい人は今号P.113に載っています)

注文して買っとくれ!

ゲームストのバックナンバーや増刊号が欲しいのに、近所には売ってないよ〜んとお困りの人はいないかい?そんなときは、左記の方法で入手できるのでぜひとも読んでほしい。

WH2JET増刊、ビデオが同時発売!! これを記念してJ-MAXがバンドを結成!その名も
"BORN JOHNNY"。ジョニーズ事務所からアルバムが出るのだ!(一部本当)

ジョニーズ事務所移籍第1弾アルバムとして、各界から注目を浴びている「ニュージョニー」。彼の現在の状況、心境をあますことなく前面に押し出している。またわかる人にはわかる〜といった、マニアックとも言えるアレシジには正直、神を見た気分だ。

今月の総評

次のアルバムの構想については、彼自身まだ口を開こうとしないが、期待してよし。



作曲に悩むジョニー。彼のビートはこの苦悩から生まれるのだ。

- ①ジョニーのテーマ
〜闘いの前に〜
アイドルとして、格闘家として彼の決意が見える序曲。
- ②ジョニー・M・グッド
ロックの起源がここにある。彼のギターテクは涙もの。
- ③飛び道具を失って…
A・シヨットを失いつつも彼は目指す、頂点を…。
- ④うれしはずかし最下位
ダイヤグラム最下位に輝いた心境を聞け!
- ⑤オーオー、シーシー
彼の生の叫び声から伝わるビートに、熱いものがこみあげる。まさに鬼神、熱唱!

NEW JORNNY

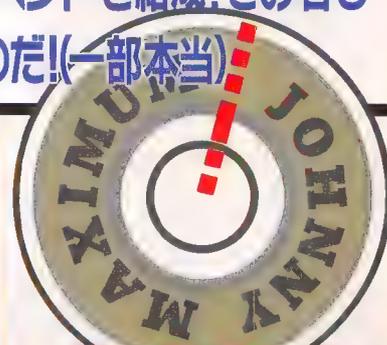
〜うれしはずかし最下位〜



NOW PRINTING

演奏:BORN JOHNNY
作詞:トシモテン 作曲:J・マキシマム
編曲:WHジェントルマンズ
発売日・価格:未定 制作販売:野吉スタジオ

今月の嘘八百情報



DISC MAX



ゲームスト7月8日号増刊

スーパーストリートファイターIX

エックスコンプリート増刊ついに発売!! カプコン描き下ろしイラストをはじめ、対CPU戦、対戦攻略、スーパーコンボ、連続技といったものはもちろんのこと、データファイル、キャラクター相関図、アイランドなどを大掲載!! もちろん、増刊の特典はキャミイと春麗の描き下ろし特大ポスターだ!! もう、この1冊を買うしかないぞ!!

（6月19日発売）
定価1280円 全一90頁
絶賛発売中!!



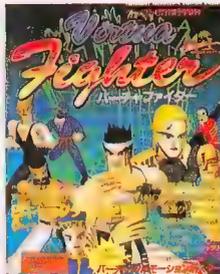
ギャルズ♡アイランド3

ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームキャラのすべてをこの1冊に満載!!
全148頁・定価1280円



龍虎の拳2

ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーマスで倒すことができるようになる。もちろん対戦攻略も熱い!! ほか、アニメやCMインタビューなど。
全148頁・定価1280円



バーチャファイター

巷ではバーチャファイタージャンキーといわれているらしい!? そんな方々への特効薬に増刊ははたがでしよう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれ!!
全148頁・定価1280円



スーパーストリートファイターIX

エックスのすべてをこの1冊に完全収録!! カプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦対戦攻略、データファイルetc. キミの望むものはこの1冊にすべて入ってるゾ!!
190頁・定価1280円

ゲームスト増刊既刊本
●今現在本屋さんで注文して買えるゲームストの増刊号をドーンと並べてみました!!
君は何冊持つてるかい?



最新格闘ゲーム

最新の格闘ゲームを集めたこの1冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり!
全148頁・定価980円



ワールドヒーローズ2

ADKの大人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの1冊に完全収録。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。
全148頁・定価1200円



サムライスピリッツ

アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの1冊に凝縮! 設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!! もちろんポスター付きだ!
全164頁・定価1280円



最新格闘ゲーム2

大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2。龍虎の拳2を筆頭に、バトルロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターなどの格闘ゲームを大掲載。
全148頁・定価980円



餓狼伝説スペシャル

餓狼伝説スペシャルの魅力がこの1冊に完全収録。対CPU対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラストetc. 特大ポスターなど。
全164頁・定価1280円



スーパーストリートファイターII

誰もが知るストIIが新キャラを引き連れ帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU対戦攻略、開発者インタビューほか。スーパーストIIの魅力を完全収録。全164頁・定価1280円



ザ・ベストゲーム

ビデオゲームの歴史が始まって20年余。その全作品を対象にした人気アンケートによるベスト30、1600タイトルのフルリストは圧巻。
全240頁・定価1980円



ストリートファイターI

一大ブームを巻き起こしたご存じストI。その魅力をすべてを完全凝縮! キャラ紹介、全技一覧表と出し方、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。
全148頁・定価1000円



ストリートファイターIダッシュ

対戦格闘アクションの最高峰、ストIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。
全164頁・定価1200円



1991オールカプコン

カプコンゲーム第1弾! バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの1冊。
全164頁・定価1200円



ギャルズ♡アイランド2

完全大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。
全148頁・定価1200円



餓狼伝説2

あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた! 開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど盛りだくさん。
全148頁・定価1200円

ゴールの向こうに世界が見える。
めざせ/栄光のW杯!!

ゲームの歴史を変えた
あの餓狼伝説がついに
映画で登場!!

劇場版 「餓狼伝説」

全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。



古代ギリシアの英雄アレクサンダー大王を恐れさせた男が身にまとっていた“あの闘衣”を求めて、テラーたちは地中海へ旅立った。そこで彼らを待ち受ける運命は...
監督:大張正巳
声の出演:錦織一清/難波圭一/檜山修之/三石琴乃ほか
製作:松竹/フジテレビ/SNK/アサツーインターナショナル



リアル ファイト フットボール 得点王2

とくてんおうち
©SNK 1994



ネオジオROMカセット好評発売中/希望小売価格28,000円(税別)

“W杯サッカー”の興奮がネオジオでやってきた/リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ/驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!



TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

The Future Is Now
SNK

見よ！大いなる闘いの神髄を。
神は拳の中にある！！



TM ワールドヒーローズ2 ジェット
©SNK/ADK 1994

ネオジオムカセット好評発売中/希望小売価格29,800円(税別)

新キャラ2人を加えた16英雄+α(?)が激突する「超武会」。果たして優勝の
行方は? そして、舞台裏に暗躍する黒い影の正体は? おなじみのヒーロー
達も、新必殺技をひっさげてさらにパワーアップ/ 超過激なバトルに挑め!!

ヴァンパイア、覚醒。

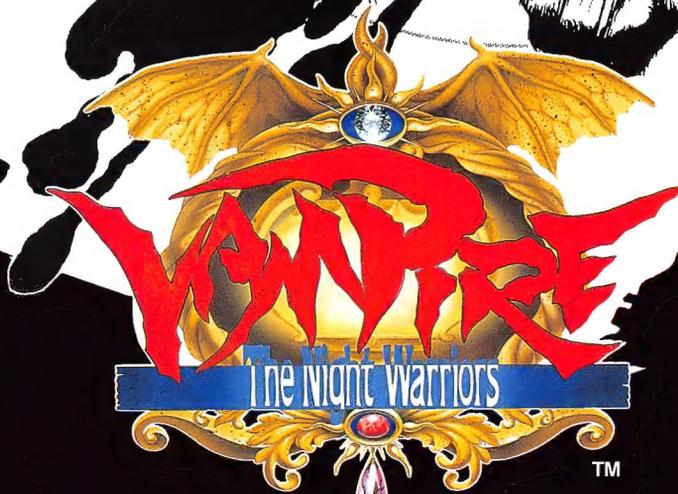
人間社会とは隔絶された闇の世界を舞台に、
常識を覆す激闘がいま、
そのヴェールを脱ぎすてる!



迫力の立体サウンド
Qサウンドシステム搭載
第9弾

QSound Chies have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. Qサウンド™はQサウンド社の登録です。

CAPCOM®



TM

© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

ヴァンパイア

株式会社 **カプコン**

アーケード営業統括部

AM西日本営業部/〒540

AM東日本営業部/〒163-02

※AM西日本営業部は、移転の為7月4日より下記住所に変わりました。

大阪府中央区内平野町3丁目1番3号

東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

